軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
Designed by JiunnHongLin

SUPER NEW FILES
工人物語2　絕地任務　超新星戰紀　聖劍啓示錄
絕命追殺令　X革命　等12篇國外Hot Game介紹

超級檔案夾
英雄傳說IV　魔島大富翁　皇帝　聖光島
精武戰警　金庸群俠傳
等10篇中文新品介紹

遊戲攻略
無聲狂嘯完全攻略(上)
物換星移完全攻略(上)
文明帝國II心得篇
盟軍統帥心得攻略(下)
黑暗之蠱II完全攻略
超時空英雄傳說快速攻略篇
剛果完全攻略

百戰天龍
新蜀山劍俠　金錢增加法
龍騰三國　實力倍增法
閏八月台海大對決　升級秘技
特勤機甲隊2　超級回復法
魔法門系列之英雄無敵　無敵秘技
天旋地轉2　正式版秘技

遊戲獵人
文明帝國II　機甲神兵2
PSY幽記　古代帝國興亡錄
先進戰術戰鬥機　辛巴達幻境奇航
霹靂大賽車　等14篇精彩評析

98精品店
無人島物語三代
女子摔角V2
ここは樂園莊二代
女子校制服物語　桃源境

DOS/V八百屋
星之砂物語3
KU2

特別報導
1996美國E3電子娛樂展18P會場完整特報
讓你身入E3展覽盛況

87
1996年6月號

魔島大富翁



全省電腦經銷商・書局均售　台灣NT$199　香港HK$58　馬來西亞RM$25
SOFT WORLD MAGAZINE · JUNE 1996 · ISSUE 87 · PC GAME · PC 98 · DOS/V · CD TITLE · HINT & CLUE · …… · 最新情報
SOFT-WORLD MAGAZINE

編輯室報告

本月最值一書的莫過於 16/5 – 19/5 在美國 L.A. 舉行的 1996 E3 電子娛樂展（Electronic Entertainment Expro）囉！雖然無法親自前往美國觀展（路途遙遠＋經濟拮据…），不過還是特別派請了駐美作者莊振宇前往 L.A. 會場，爲讀者報導這堪稱歷年來最大的電子娛樂展。整個展覽會大致分爲 5 個館（想像一下 21 個足球場組合起來有多大吧 ?! ），雖然展出的時間只有三天，但參展的廠商莫不卯足全力，將最發燒、最熱門的遊戲展示給觀展的媒體與民衆觀賞或試玩。爲了讓無法前往看展的讀者能體會 E3 展覽的盛況，本期特闢 17 頁先報導一部份的公司與最新遊戲，後續還將爲讀者介紹更豐富、更精彩的美國 NEW GAME 及會場專題演講內容。

上期的讀者票選結果，不僅成爲讀者們討論的話題，同儕與特約作者也爲此一結果議論紛紛。雖然票選結果出乎人意料之外，但爲保持公正立場，本刊還是決定將計票所得之結果，原原本本地公佈在 BEST 5 上。或許有很多讀者會認爲「軟體世界雜誌」爲「軟體世界」所發行的遊戲作票自是理所當然！但這些話聽在編者的耳朶裡，心中只有萬分的難過，多年來一直想做到媒體立場公正的努力，有時候眞的會被這些聲音摧毀的一乾二淨。或許吧！不過仔細想想，這些逆耳的忠言或諫言，不也是雜誌日趨進步、精益求精的動力嗎？有鑒於此，編輯部決定將行之有年的票選辦法加以改良，以更富變化、更多樣性的票選辦法統計每月的遊戲排行。除此之外，編輯部也將以另類管道獲取不同選票，打破選票來源一直侷限於讀者的現況，以便於下期加入其他方式的票選辦法。感謝你們！寄回函的讀者以及網路上的那群朋友，沒有你們一針見血的建言與直指痛處的抱怨，雜誌將缺少進步改善的動力，謝謝啦！

閒暇時候想想，辦雜誌的日子好像過得特別快，這一期做完，馬上又要趕著收齊下一期的稿件與資料，周而復始的工作，雖然既忙又累，不過想到每個月有很多讀者等著看雜誌，心中就覺得很值得也很安慰。期待下一期另一部份的美國 E3 特報與日本東京玩具展的報導，好好享受編輯部爲各位準備的夏季火熱 NEW GAME 特餐吧！新遊戲將會多的讓你目不暇給喲！

鍾文慶

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／鍾文慶
企劃編輯／李永治
文字編輯／韓希如、葛文怡
編輯助理／范家珍
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／伍美蓉

特約編輯／許德全、莊振宇
特約作家／
徐國振、朱學恒、廖奇建、劉昭毅、駱婷婷、何　布、羅元聰、黃俊銘、葉明璋、黃振倫、黃文龍、呂維振、王詠文、劉建台、陳志明、葉宗明、俞伯翰、黃啓禎、林旭中、賴福鑫、劉稼禹、傅冠彰、卜起經、劉建良、徐維成、鍾凱文、張世松、陳俊弘

廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線：（07）815-1063
傳眞：（07）815-1064

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223、224
傳　眞：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E-mail：swm@ksts.seed.net.tw
URL：http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／（07）815-0988 轉 263

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL：（07）815-0988 轉 250、251
FAX：（07）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（02）788-9188
中區業務／台中市忠明路 464 巷 5 號 1 樓
TEL：（04）2020870
FAX：（04）2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號銀海大廈 1F B.C 室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730
FAX：60-3-333-0731
澳門總代理／電腦時代（澳門）公司
Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下 AE 舖
Tel/FAX：528494
24hrs BBS：528476

黎明之砧

Anvil of DAWN

SOFTWORLD

中文版

NEW WORLD COMPUTING, INC

CD-ROM版



軟體世界 智冠科技有限公司

CGW 天蠍小姐評為魔鬥之冠，
百年難得一見的 RPG 大作

當光明被黑暗籠罩，大地赤紅變色，哀嚎聲此起彼落，

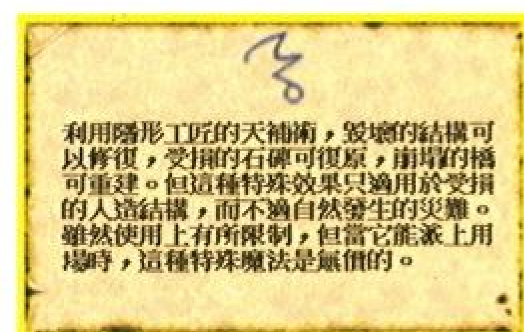
你還能呆坐家中，眼睜睜的看善良百姓慘遭魔君屠毒嗎？

智勇雙全的勇者呀！

拿出你的戰鬥技巧與非凡的勇氣，

加入這場浴血奮戰，我們需要你！

* 遊戲採即時戰鬥系統，請隨時保持高度警覺。
* 七大魔法種類，分別為火、水、土、風、雷電、肉體技及空無術。
* 根據武器的類型，攻擊方式分為劈砍、揮舞、突刺及遠程攻擊。
* 錯縱複雜的迷宮設計，再加上不可思議的陷阱與謎題，請步步為營，以免屍骨無存。
* 超強的自動繪地圖功能，巨細靡遺地記錄迷宮中所有的物事。
* 第一人稱的 3 D 視野、全螢幕的遊戲介面，讓你不愛它也難。
* 上百種的武器、法術、物品、寶物及護甲，琳琅滿目，不勝枚舉。
* 與 NPC 的精彩對話、遊戲口白等，全程語音錄製，以極自然生動的語氣娓娓道來。



沿途中你可撿獲一些捲軸，詳細記載法術的符號與作用。



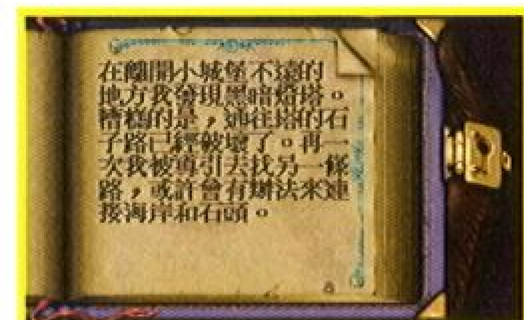
透過還魂珠與魂飛魄散的魔法師交談。



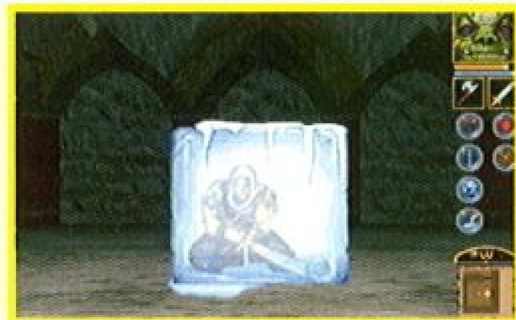
千萬別錯過任何造型特異的寶箱，裡面有許多稀世珍寶喔！



遊戲介面簡易操作，輕鬆上手無滯礙。



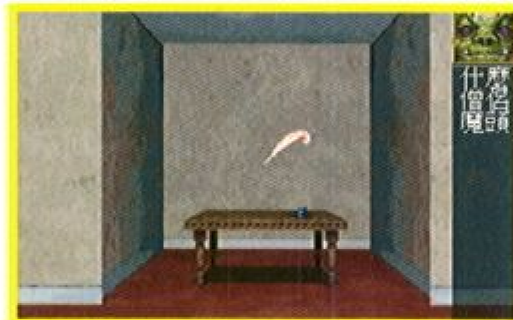
體貼的冒險日誌設計，為您記下每一段重要的歷程。



可憐的稜堡領主被冰封，想個方法救救他吧！



善良美麗的月之神為風暴大陸不幸的遭遇流下珠淚。



有生命的羽毛筆？但要如何和它交談呢？







迷宮中駐守著大批的妖魔鬼怪，拿出你的實力，一決雌雄。

飛 狐外傳 雪 山飛狐 連 城訣 天 龍八部 射 鵰英雄傳 白 馬嘯西風 鹿 鼎記

笑 傲江湖 書 劍恩仇錄 神 鵰俠侶 俠 客行 倚 天屠龍記 碧 血劍 鴛 鴦刀

遊戲特色：







百位名角，粉墨登場！

近百名你愛過恨過的金庸小説人物重新出場，包括楊過、令狐沖、喬峰、東方 不敗及歐陽鋒等，你將加入他們，一起冒險、一起成長、一起體驗新生活。







廣闊世界，任你遨遊！

超過１０００個螢幕大小所組成的遊戲地圖裡，座落著金庸小説中各個馳名的 場景，如活死人墓、絕情谷、黑木崖等，有漠漠的瀚海沙磧，還可揚帆遠航至 各個海島上，如桃花島、俠客島、冰火島等，大筆寫意的外景及工筆雕繪的屋 內設施都十分合乎書中情景。



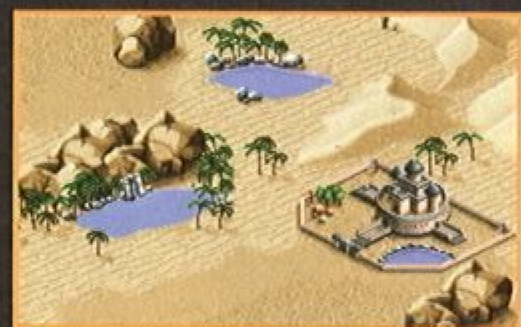
武功秘笈，天下第一！

遊戲中有許多武功密笈等你去發現、學習、苦練，薈集各大門派及邪魔外道的 不世武功，等著你來學，稱霸武林不是夢。而每個人物皆有其專攻的才能，拳 掌、劍術、刀法、暗器、醫術、用毒等，每個人的資質皆有不同之處，將來的 成就更是不可限量，只看你如何去運用。

超級製作，非常卡司！

由＜中華職棒＞、＜倚天屠龍記＞雙霸天製作群耗費一年時間為您精心研發， 將所有金庸故事中令人熱血澎湃的大場面融匯一爐，在六大派圍攻光明頂、闖 梅莊鬥江南四友等劇情中，你竟然成了第一男主角呢！









知己摯友，江湖逍遙！

近二十多名小説人物供你選擇，結為同伴，一同暢遊武林。你可和愛酒如令狐 沖者一起浮個幾大白，搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。組合成一支 武功超高或暗器亂準或會醫療、會施毒等隊伍，並將所有人物引導至何種悽迷 或完美的大結局，完全由你負責。

人物特色，刻劃分明！

包含武力、內力、輕功等各項武器技能及特殊才藝，共有十多樣人物屬性，富 傳統ＲＰＧ風格，昇級及賺取經驗點數也都有，但卻沒有煩人的踩地雷式的戰 鬥和強迫性的練功，也沒有混淆視聽的迷宮設計。除此還有養成及冒險成分， 是一個全方位的遊戲。



各展身手，開始戰鬥！

從一對一的單挑到多人大混戰都有，招式表現各人風格，凌厲逼人、瀟灑飄逸 兼而有之。

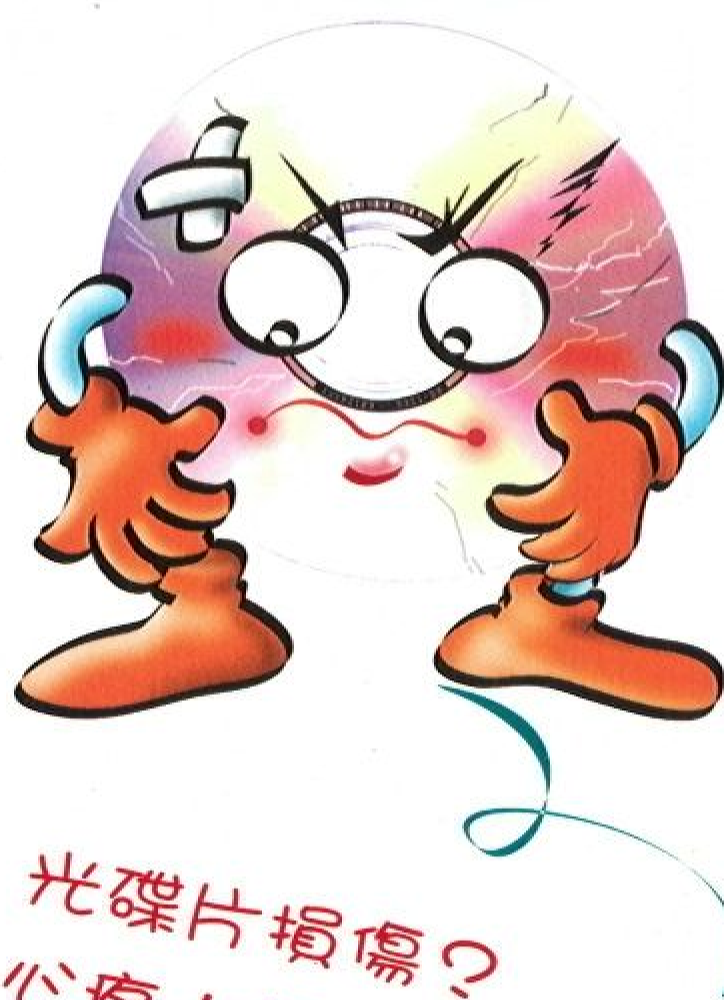




光碟守護神

CD、光碟片的保險套
薄薄的一片　感覺不到它的存在
但……資料讀取依然順暢





光碟片損傷？
心疼！無耐！咬牙切齒！
一切都是＊◇#○×

何不試試世界專利申請的『**光碟守護神**』
完全避免人為失誤、機械故障和惡劣環境
所引起的刮傷、擦傷、磨傷
光碟守護神一兼具防塵、防霉、防腐蝕功能
讓光碟永保如新、無後顧之憂！



台灣獨家代理

均展實業有限公司

高雄市三民區長明街 41 號　TEL：(07) 222-1475　FAX：(07) 224-5079
台北市吉林路 343 巷 31 號　TEL：(02) 585-7989　FAX：(02) 595-1969

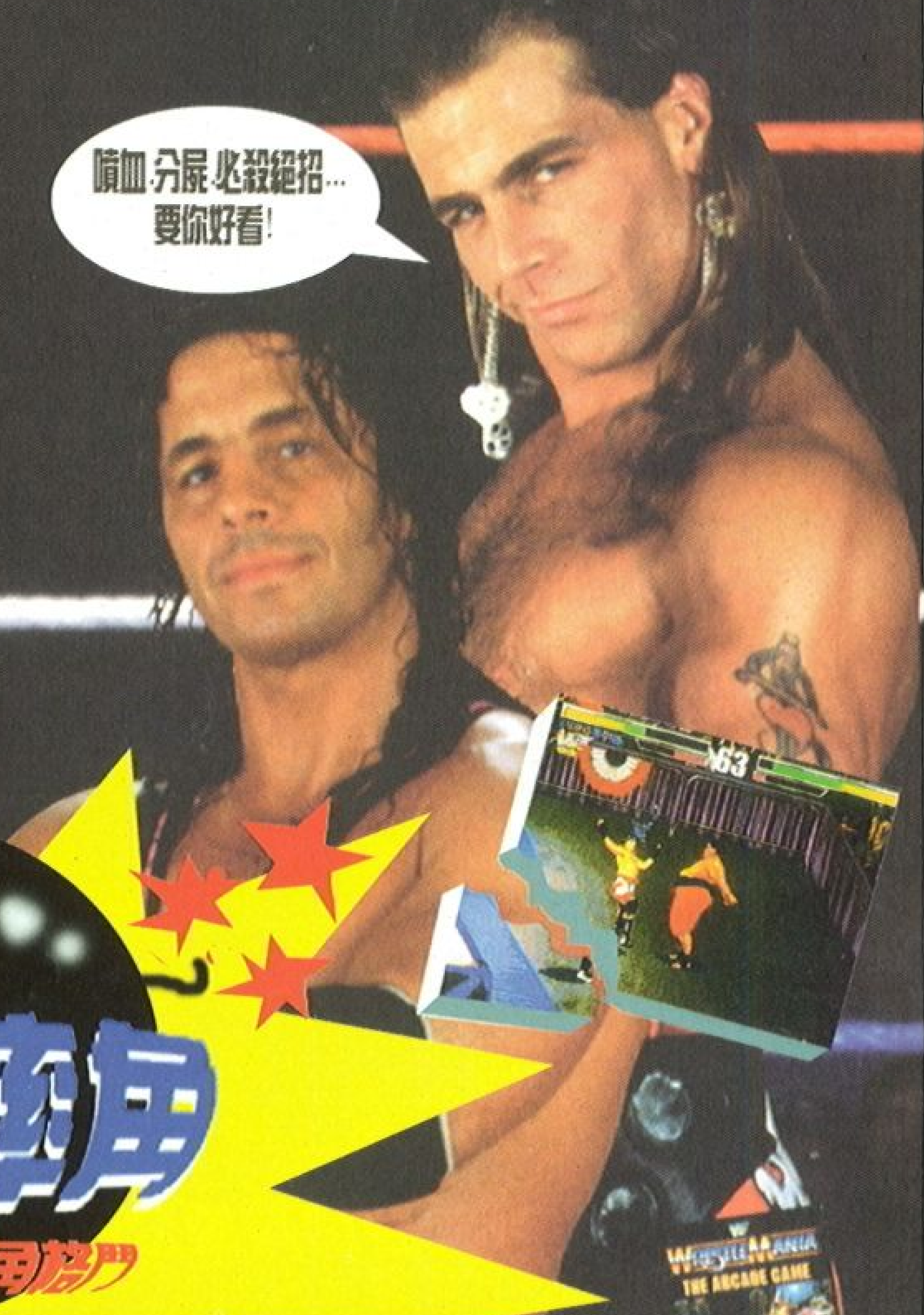

D之食卓






動作、暴力盡在英特衛多媒體聯合國　　TEL：(02) 999-6768









完全國人自製的3D動作遊戲

把外星人逐出地球

自外星人入侵

大舉肆虐

地球變色

人人自危

身繫血海深仇的你

命運將會如何

3D Action Arcade

MARS

終極戰士

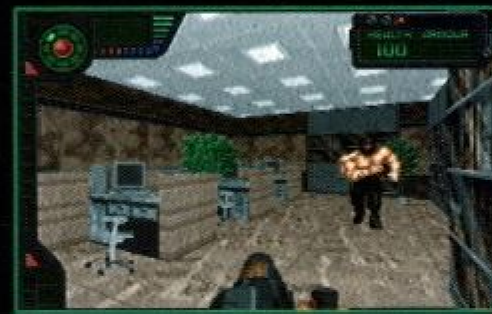
















第一人稱的立體臨場表現可抬頭、俯視、蹲姿、跑步、跳躍、甚至飛行....等各種視角變化。

冒險遊戲般的劇情，劇中NPC不斷地提供線索。

變身成敵人、讓時間倒流追蹤飛彈....等各項神奇妙用的武器與裝備。

強大的網路連線功能，支援MODEM TO MODEM、IPX NETWORK 、NULL MODEM多種連線方式。

全中文的操作介面，入門「3D遊戲」的最佳選擇。

六/月/上/市

測試版搶先登場，歡迎免費索取！

宇峻科技股份有限公司

台北縣板橋市文化路一段127號2F　服務熱線：(02)2720089　10：00～7：00

劃撥帳號：18779330　BBS：(02)2722471　e-mail：johnnty @ms1.hinet.net.

佳評如潮

宇峻滿一歲了!!

自從超時空英雄傳說上市後,
大受歡迎,好評如潮,
玩家回函的肯定與支持,
令我們受寵若驚,惟惶惟恐,
今後我們更將致力開發出更好的
遊戲以回饋玩家的厚愛.

~宇峻 UNICORN小組~



熱烈發售中

創世機神

CYBER GUARDIAN

CROSS

當世界陷入戰亂之時
將有乘坐著機甲的騎士
從天而降
舉劍劃破黑暗
爲人們帶來光明與希望...
一個充滿冒險與幻想的
R-SLG 遊戲

- 畫面採用與遊樂器相同之硬體捲頁架構，流暢度爲國內外同類型遊戲之冠。
- 劇情豐富，採多線式發展，不同的抉擇帶給您不同的感受。
- 人性化的操控界面，優秀的人工智慧，電腦可代替您自行戰鬥。
- 三十餘關多變的戰鬥場景，讓您享受領軍作戰的快感。
- 富有感情的對話及動人的過場畫面，充分表現人物特色。

瘋狂戰士

For DOOM II 發燒熱賣中

弘邦資訊 代理發行 新竹郵政 483 號信箱 TEL:(03)5350530 FAX:(03)5421726

富貴列車

亞摩斯紀事

精彩的3D動畫

幽默逗趣的劇情,
盡情遨遊於魔法與
科幻的冒險國度.

懸疑!緊張!刺激的冒險遊戲

令人莞爾的演出,
拍案叫絕的對白.

豐富的遊戲場景,
超過上百組的動畫.



一連串離奇的謀殺,綁架,召魂等...的陷阱
一堆難纏的食人猛獸都在遊戲中,
敬請期待,魔王與勇者的爆笑演出.

- CD-ROM 光碟版
- PC-386以上
- MS-DOS 6.0以上版本
- 記憶體4MB以上
- 操作方式:滑鼠必備
- 聲霸卡系列或相容音效卡

富峰群 總代理 / 富優資訊 企劃製作

台北縣永和市中和路343號7F-3 TEL:02-2320033 FAX:02-2312679

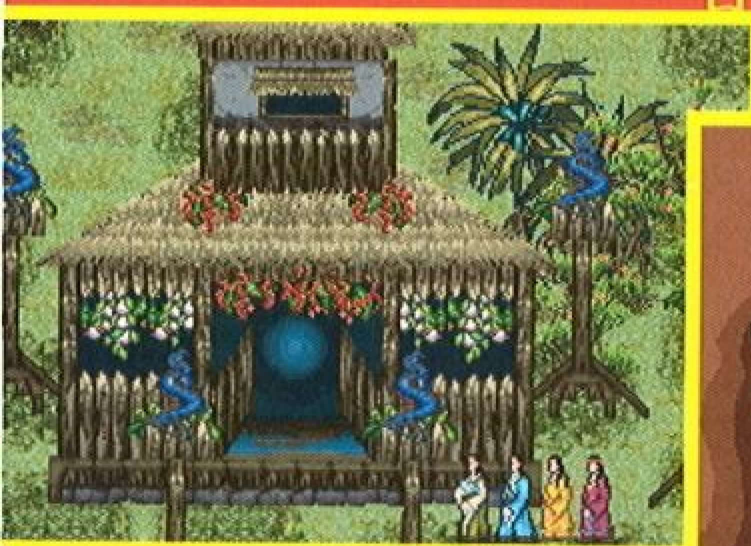
顛倒乾坤智諸葛 非你莫屬

中國奇書推背圖 重現江湖

你、推背圖的預言和中國命運三者間有何關連？

答案就在遊戲中！













◆多線劇情多結局，由玩者隨機決定前途，是生是死全在一念之間

◆深入探討中國各家玄學學說，內容包括命卜相醫山五術精華。

◆任務中加入緊迫釘人的時間變化因子。

◆秀逸瀟灑的山水畫風，讓您隨著大師腳步悠遊中國南方風光。

◆多層次複合式場景，更有立體的感覺。

◆數十首古樂風格樂曲，還有逗趣驚奇的小動畫穿插其中。

◆戰略戰鬥模式，採即遇即K之打法，法術效果施展開來十分過癮。

◆拍案叫絕的字謎及絞盡腦汁的謎題。

◆將時空回溯至三國時期，會諸葛孔明及華佗先生。

◆詳述中國最準的預言書—推背圖到底神準到什麼地步，並演繹推背圖數卦由來！．．．．還將披露許多名人風水上的秘辛！

賭馬是一種很爽的經驗！

來一場狂賭吧！破產或是一夜致富就在一瞬間！

請放開心胸，走上馬場，觀看馬兒出閘時，
風馳電掣的狂奔英姿，然後選一場下注，
賭賭自己的運氣和相馬功力，
感受馬場扣人心弦的緊張氣氛。

馬場風雲

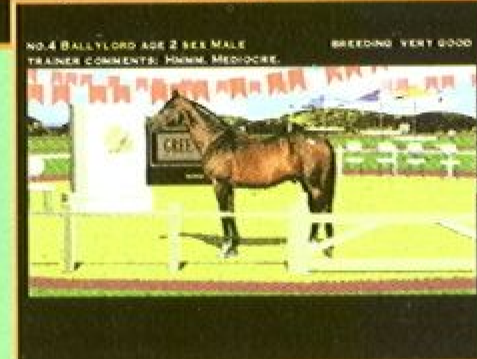
非凡中文版

MICRO LEAGUE
Horse Racing









* 十四個狀況不同的遊戲劇本，每個劇本中，一開始你所擁有的錢都不相同，
也許你只是一名每天作發財夢的小小馬迷；可能是一名縱橫馬場的風雲人物。
* 五個風格迴異的賽馬場，提供不同凡響的賽馬樂趣。
* 令你眼花撩亂的多種不同投注方式，有獨贏、複贏、連贏、三重彩及孖寶等。
* 比賽時提供各種不同的攝影角度，讓您不會錯過馬兒奔馳的各種鏡頭。
* 比賽分爲白天賽事、夜間賽事、雨天賽事以及晴天賽事。
* 除了扮演馬迷純賭馬外，若錢夠多也可到拍賣場挑一匹中意的馬兒，
過過當馬主的癮。





軟體世界 智冠科技有限公司

FOR WIN 3.1 & WIN 95

1996 6 June
軟體世界雜誌 87期
軟體世界 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

特別報導 69



SUPER NEW FILES





超級檔案夾



新GAME熱報



遊戲攻略



遊戲獵人





98精品店



DOS/V八百屋



軟世有料



241 網路逍遙遊

232 PC地帶

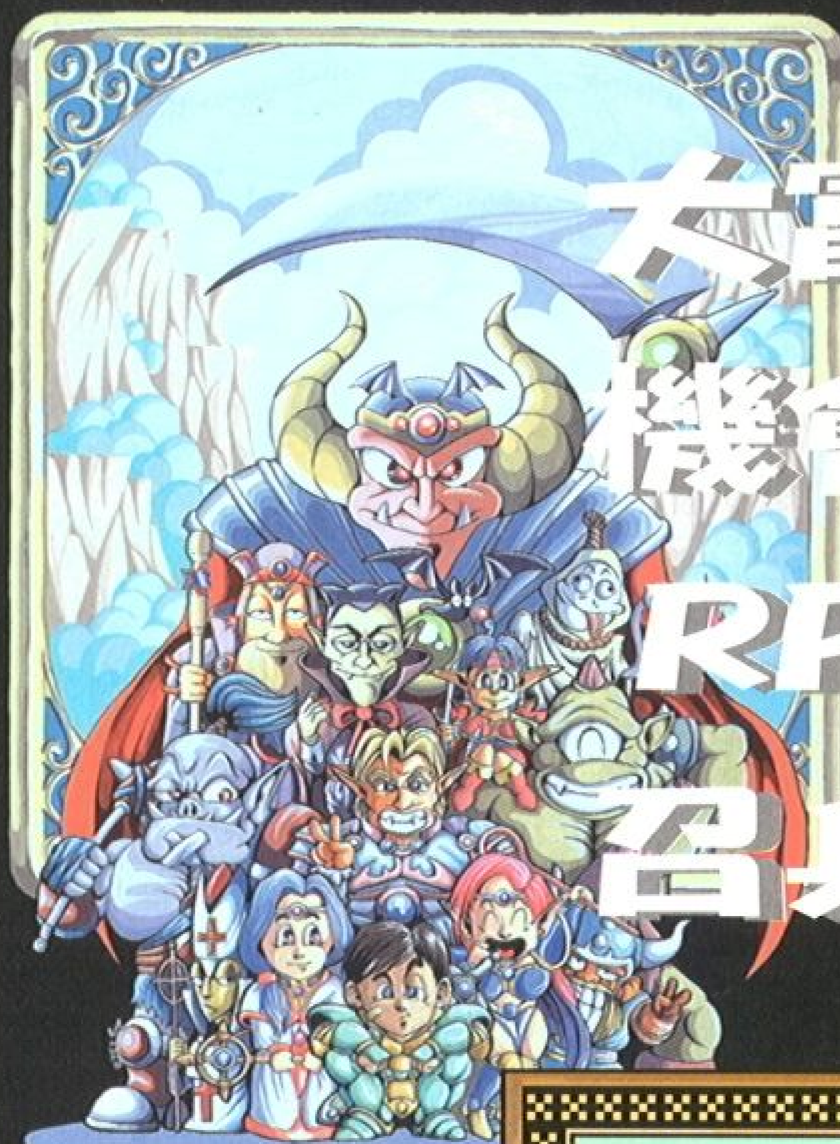
244 邁向寫GAME之路

奇幻圖書館—250



其他專欄

● 中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。





大富翁的遊戲型態
機會命運聽天由命
RPG的戰鬥模式
召兵買馬攻城掠地



















以棋盤式的遊戲方式，進行策略性的征戰。

* 遊戲分爲劇情模式與一般模式 玩法翻新更有創意。

四個風格迥異的角色人物，劍聖、大法師、大祭司和獸人王陪你過五關斬六將。

稀奇古怪的各式卡片，讓你偷襲別人 暗爽在心中。

* 爆笑又有趣的事件層出不窮，征戰旅途不寂寞。

* 玩者透過不停的戰鬥 可累積經驗升級，同時還可到各種特殊 商店添購武器配備。

* 可召募三十種以上的傭兵爲你作戰，龍人、聖武士、 獨眼巨人等將替你打江山。

* 棋盤內還包含許多小遊戲，賽狼 對對碰、怪物單挑等 可讓你一夜致富，有時還能獲得 稀世珍寶。











讀者票選 TOP 20 Best 5

●統計日期：4月29日～5月28日　●廢票：2　●其他：465
●總得票數：3583票　●資料來源：軟體世界雜誌87期選票

一直以來，有許多讀者反應，本刊讀者票選制度有許多待改善的缺點。因此經編輯部同仁研商之後，決定將長久以來，不管國內外遊戲，限定只能票選一個最佳遊戲名額的票選辦法予以廢除。而目前新的票選辦法，則分爲國產遊戲與非國產遊戲各票選三名，除讓讀者有更大的票選空間外，也能讓排行結果更合理、公正。不過，本期排行榜因新舊票選辦法交替，因此站在尊重舊選票讀者權利的立場，編輯部決定將其統計結果納入新選票的排行結果中，而產生本期新舊融合的讀者票選排行榜。

除此之外，爲了讓遊戲票選的角度更多元化，本刊預計將陸續加入全省經銷商實際銷售排行、網路票選排行與其他方式的票選排行，因此讀者們若有更周全的票選辦法，歡迎您將寶貴的意見提供給本刊。

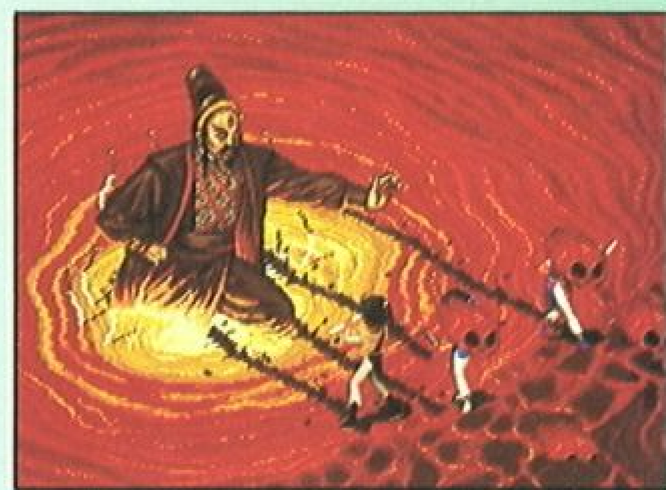
中獎名單

台北市❀林家驊	台北市❀陳智瀚
台中市❀陳岳寬	台中縣❀劉安峻
台南縣❀林一和	台南市❀申明智
高雄市❀劉宏崇	高雄市❀林建良
高雄縣❀陳立彥	嘉義縣❀陳育志
桃園縣❀劉懷成	苗栗縣❀謝富軒
彰化市❀蘇孫賢	新竹市❀鄭謝偉
雲林縣❀陳裕昆	花蓮市❀楊承熹
屏東縣❀黃國隆	宜蘭市❀羅智凱
台東市❀王坤德	鳳山市❀施政新

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

綜合票選 Best 5

1 仙劍奇俠傳

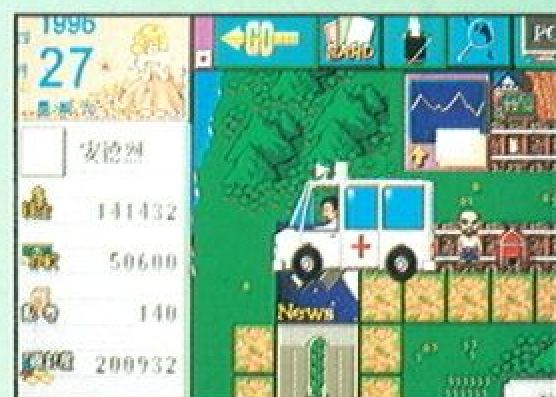


□大宇
□RPG
□$810

上期排名 2↑

577

2 大富翁3



□大宇
□益智
□$630

上期排名 5↑

331

3 同級生II



□歡樂盒
□文字冒險
□$1200

上期排名 3－

297

4 新蜀山劍俠

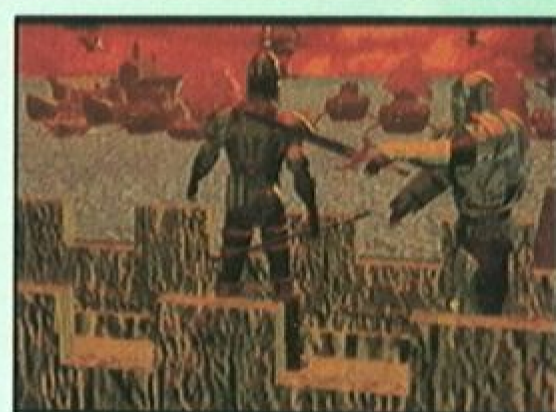


□軟體世界
□RPG
□$660

上期排名 1↓

216

5 魔獸爭霸II



□松崗
□角色戰略
□$990

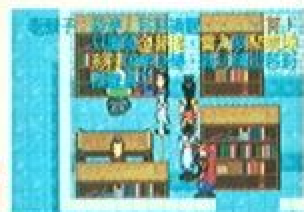
上期排名 4↓

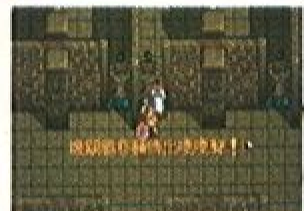
170

國產遊戲 TOP 20

排名	上期	遊戲名稱	公司	類型	票數
1	2 ↑	仙劍奇俠傳	大宇	RPG	577
2	5 ↑	大富翁3	大宇	益智	331
3	1 ↓	新蜀山劍俠	軟體世界	RPG	216
4	9 ↑	炎龍騎士團 II	漢堂	戰略 RPG	135
5	NEW	軒轅劍外傳－楓之舞	大宇	RPG	79
6	21 ↑	中華職棒 II	軟體世界	運動	78
7	15 ↑	超時空英雄傳說	宇峻	戰略 RPG	65
8	8 —	天使帝國 2	大宇	策略	33
9	9 —	大富翁 2	大宇	益智	21
10	10 —	格鬥悍將	熊貓	動作	18
11	27 ↑	馬場大亨	軟體世界	策略	16
12	12 —	倚天屠龍記	軟體世界	RPG	11
12	12 —	三國演義	軟體世界	策略	11
14	14 —	明星志願	大宇	策略	8
15	15 —	麻將大師	光譜	博奕	7
16	16 —	軒轅劍	大宇	RPG	6
16	16 —	大富翁	大宇	益智	6
16	16	鬼馬小英雄	漢堂	角色扮演	6
19	19	天才寶寶大進擊	熊貓	益智	4
19	19 —	運鏢天下	光譜	策略	4







非國產遊戲 TOP 20

排名	上期	遊戲名稱	公司	類型	票數
1	3 ↑	同級生 II	歡樂盒	文字冒險	297
2	4 ↑	魔獸爭霸 II	松崗	戰略	170
3	6 ↑	終極動員令	第三波	戰略	121
4	13 ↑	三國志 IV	第三波	策略	112
5	8 ↑	NBA Live 96 美國職籃大賽	憶弘	運動	96
6	7 ↓	三國志英傑傳	第三波	戰略	91
7	21 ↑	英雄無敵	軟體世界	戰略	81
8	18 ↑	模擬城市 2000	電腦休閒世界	模擬	76
9	10 ↑	銀河飛將 IV	憶弘國際	模擬	62
10	11 ↑	龍騎士 IV	歡樂盒	戰略	58
11	27 ↑	美少女夢工廠 II	精訊	養成	57
12	16 ↑	新毀滅巫師	皇統	動作	43
13	13 —	燃燒的野球 V	軟體世界	運動	37
14	14 —	毀滅戰士 II	精訊	動作	36
15	14 ↓	信長之野望－天翔記	第三波	策略	32
16	27 ↑	十字軍	軟體世界	動作解謎	31
17	12 ↓	銀河英雄傳說 IV	微波	戰略	28
18	24 ↑	劍芒羅曼史	天堂鳥	戰略 RPG	22
19	18 ↓	三只眼變成	松崗	冒險	17
19	19 —	文明帝國 II	第三波	策略	17









新片動向

提供

六月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
3 日	●戀愛白皮書	天堂鳥	冒險	未定
5 日	●黎明之砧中文CD 版	軟體世界	角色扮演	660
15 日	●赤日 CD 版	世紀縱橫	即時策略	800
15 日	●赤日（磁片版）	世紀縱橫	即時策略	600
17 日	●聖杯傳	天堂鳥	角色扮演	未定
上旬	●世紀金冠軍ⅡCD 版	第三波	運動	1200
上旬	●雷射超人(Rayman) CD 版	第三波	動作	780
上旬	● Azrael's Tear CD	第三波	冒險	未定
中旬	版	微波	角色扮演	未定
中旬	●傀儡英雄 CD 版	華義國際	角色扮演	600
中旬	●魔界之泉Ⅱ－動亂之魔都（磁片版）	華義國際	角色扮演	700
中旬	●魔界之泉Ⅱ－動亂之魔都（CD 版）	鷹揚	動作	600
中旬	●終極機甲戰士CD 版	第三波	益智	未定
中旬	●智慧拼盤 (Tri- tryst)	第三波	策略模擬	680
中旬	●摩天大樓〔WIN〕	富峰群	冒險	未定
中旬	●富貴列車－亞摩斯紀事 CD 版	富峰群	教育	980
中旬	●我愛動物 CD 版(WIN)	精訊	射擊	650
下旬	●邊緣戰區 (Side-Line)〔DOS/WIN〕	大宇	策略	570
下旬	●春秋爭霸傳Ⅱ磁片版	大宇	策略	630
下旬	●春秋爭霸傳ⅡCD 版	幸福鴨	冒險	780
下旬	●天使集中營 CD 版〔WIN/WIN95/MAC〕	彩虹高科技	角色扮演	未定
	●銀河守護團（磁			

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
下旬	●鋼鐵魔女	大宇	科幻策略	未定
下旬	●終極火力 (Final Guard)CD 版	第三波	動作射擊	未定
下旬	●超擬眞彈子檯CD 版	第三波	動作	900
下旬	●可愛的動物 CD 版〔WIN〕	第三波	益智	880
未定	● 3D 終極戰士CD 版	宇峻	動作	未定
未定	●馬場風雲	軟體世界	博奕	未定
未定	● X 革命 CD 版	英特衛	射擊	未定
未定	●壞蟑螂 CD 版〔WIN〕	英特衛	冒險	1200
未定	●瘋狂摔角 CD 版	英特衛	動作	未定
未定	●金庸群俠傳	軟體世界	角色扮演	未定
未定	●異次元之旅 (CD/磁片版）	歡樂盒	動作 角色扮演	未定
未定	●模擬師父 CD/ 磁片版	漢堂	策略	未定
未定	●超時空戰警 CD 版	英特衛	動作	未定

七月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1 日	●愛情方程式	天堂鳥	冒險	未定
8 日	●東京怪談	天堂鳥	動作	未定
15 日	●三國風雲 CD/ 磁片版	世紀縱橫	即時戰略	未定
上旬	● L-MAN 蜥蜴超人磁片版	大宇	動作	570
上旬	● L-MAN 蜥蜴超人CD 版	大宇	動作	630
上旬	●三國志Ⅴ CD 版	歡樂盒	角色扮演	未定
上旬	●神劍傳説Ⅱ CD 版	第三波	冒險	900
上旬	● Death Keep CD 版〔WIN95〕	第三波	歷史模擬	1800

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

國內出片最新情報

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
上旬	●絕命追殺令(Urban Runner)CD 版〔WIN/WIN95〕	第三波	冒險	未定
上旬	●黑暗十字軍(Dark Crusaders)CD版	第三波	冒險	900
中旬	●傳說紀元 CD 版	微波	角色扮演	未定
中旬	●沈默的艦隊磁片/CD 版	華義國際	戰略	未定
中旬	●禮物(磁片/CD版)	華義國際	冒險	600
中旬	●自然科學小百科CD 版〔WIN/WIN95〕	第三波	益智	未定
下旬	●D之食卓(CD 版)	英特衛	冒險	1200
下旬	●金鋼大冒險 CD版	歡樂盒	動作	未定
未定	●三國演義 II	軟體世界	策略	未定

八月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
15日	●穿越死亡線 CD版〔WIN〕	世紀縱橫	冒險	800
上旬	●戰魂 CD 版〔DOS/WIN95〕	新藝	動作模擬	690
中旬	●上帝	鷹揚	策略	未定
中旬	●妖擊隊	華義國際	策略	未定
中旬	●美少女戰記 II CD 版〔DOS/WIN95〕	新藝	角色扮演	未定
未定		微波	角色扮演	未定
未定	●傳說紀元磁片版	軟體世界	運動	未定

九月份

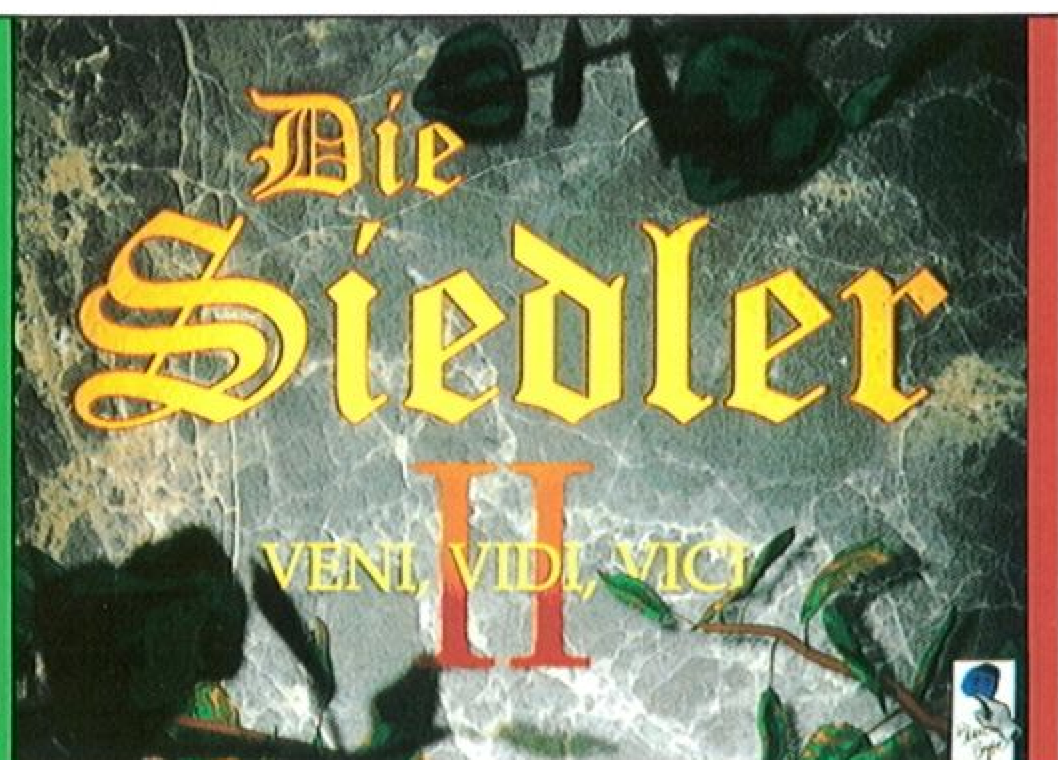
日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
九月15日	●聖光島 CD 版	世紀縱橫	角色扮演	800
未定	●星戰 3000AD(CD版)	英特衛	冒險	未定

軟體世界雜誌 6·15~7·14

日期	星期
6·15	星期六●軟體世界雜誌出刊
16	星期日
17	星期一
18	星期二
19	星期三
20	星期四●端午節、端午節、吃粽子、划龍舟
21	星期五●夏至、好熱啊～
22	星期六
23	星期日
24	星期一
25	星期二
26	星期三
27	星期四
28	星期五
29	星期六
30	星期日
7·1	星期一●漁民節●公路節
2	星期二
3	星期三●合作節
4	星期四
5	星期五
6	星期六
7	星期日●小著。啊！錯了，是小暑！
8	星期一
9	星期二
10	星期三
11	星期四
12	星期五
13	星期六
14	星期日●盼望軟體世界雜誌快快出現

工人物語Ⅱ

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟版	DOS	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/M
國外發行公司	**國內代理公司**	**預定發行時間**	
BLUEBYTE	未定	五月底	



嫌文明帝國Ⅱ太複雜，要玩很久嗎？還是市長、島主當膩了呢？！那試試當一位中古世紀的領主如何？還記得工人物語－建國篇那群任勞任怨但又活潑生動的小工人吧？現在他們又回來囉！

照慣例遊戲一開始，你必須在一塊滿佈林木、礦石、湖泊…的土地上，挑選一處合適的地方，建築你的城堡，接下來則須在圈線的領地內，規畫運輸網路並建築各式建築物。而在此一規畫與建築的循環過程中，各司其職的小工人則自動自發地，開始忙著耕種、採礦、製造、運送…等工作，你可以看到著鐵鋪工人叮叮咚咚地打造工具，獵人到處穿梭地找尋獵物…，整個畫面呈現出的活潑與生動，再加上數位音效的配合，才是這套遊戲眞正讓人覺有趣之處。不過遊戲可不是一直重覆建造與規畫就能完成的喲！適時地建造守備屋、營房，拓展領地並讓士兵駐守進行訓練，待時機成熟之時，侵佔對手的領地，進行大一統的工作，才是遊戲的最終目的啦！

基本上，二代的遊戲方式與前作並無太大的相異之處，不過由於影音技術的大幅提升，遊戲中的建築物、小工人與整體畫面的構成，較之一代卻有長足的進步，畫面解析度則由一代之640×480提昇至1280×1024的高解析度。而一代即採用的ICON圖像，二代中則繪製的更加精細，所有的物品、選項，皆有一可愛的代表圖案，在圖表、訊息顯示部份，二代則使用了視窗方式，除了可以將訊息或物品視窗隨意拖放外，並可開設數種資料顯示視窗，因此在資料查詢時，可謂十分便利。除此之外，二代中另增加了攝影機功能，玩者可利用此功能，監視房舍建造進度、物資運送路線或兵士的戰鬥現況。

不過遊戲看起來雖然生動有趣，但其複雜的程度卻不亞於模擬名作－模擬城市喔！，因此玩者可能要花一些時間了解運輸網路的規劃，物資的生產與運送順序，食物的供給，兵士的駐守訓練與各種職業之間環環相扣的互動關係，才能當一個稱職的領主喔。

畫面左上方的視窗即爲攝影監視功能視窗，可進行動作監視



與敵手交界處，須有重兵防守



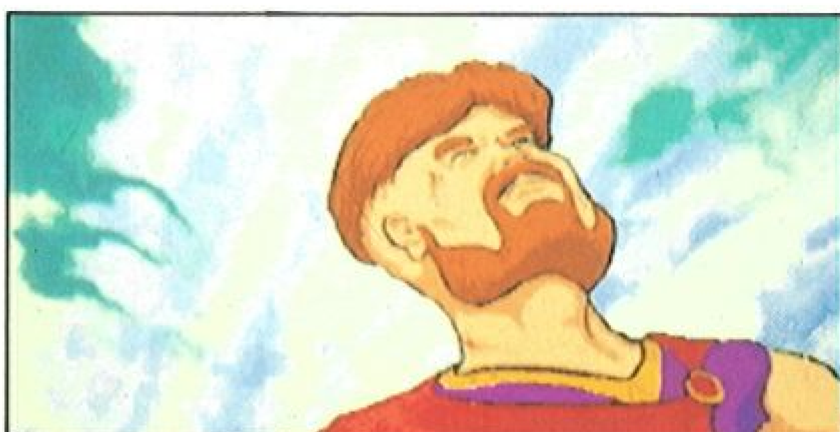
可重覆開設各種資料視窗，進行查詢



二代中可建造大型運輸船，運送兩地之間的物資



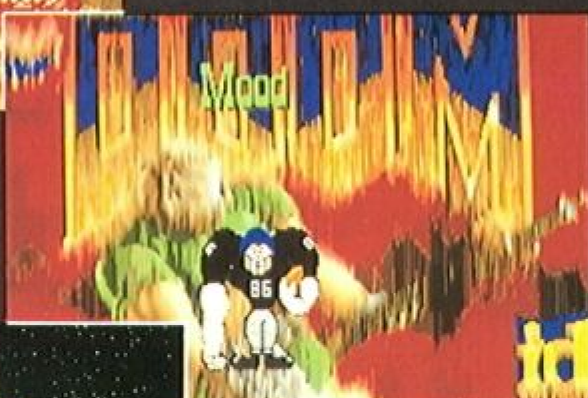
任務進行前的靜態風景畫面，繪製的頗爲細緻



二代的開場動畫有點卡通化

DOOM II 之瘋狂戰士





各關卡的抬頭畫面

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：M/K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
MSB	弘邦資訊	已發行	

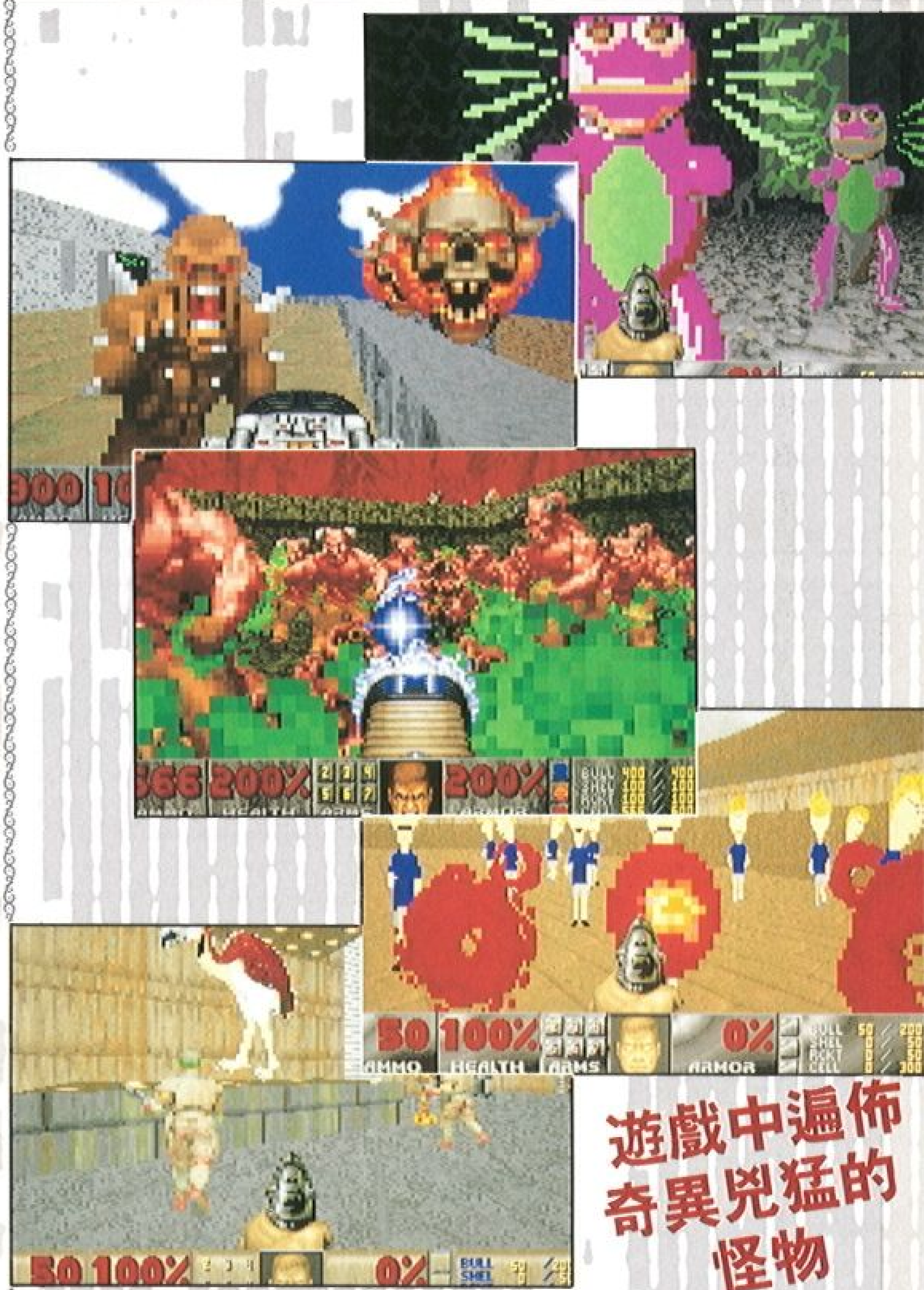


由於目前市面上遊戲軟體琳瑯滿目，水準參差不齊，進口的熱門遊戲又成本昂貴，為了使玩家在漫長的暑假裡能享受一套內容精彩豐富，又價格合理的遊戲，弘邦資訊特別由國外代理引進 Most Significant Bits 製作 Doom Heaven Ⅱ，並研發簡易的遊戲介面，不但為玩家將 2100 關以上的部份全新遊戲關卡串聯成 52 個遊戲關卡組，更提供玩家自行串聯遊戲關卡的功能，絕對可以讓玩家瘋狂的玩一個暑假。

瘋狂戰士的 52 個全新關卡組有各種不同的遊戲新感受，如輕鬆爆笑的渾亂世界（MOOED），陰森恐怖的魔鬼城堡（CASTLE），陰森詭異的黃金傳奇（GOLD），超時空冒險的外星人（AL－IEN）等 52 個遊戲關卡組，每個都風格迥異的背景音樂和有趣的特殊音效，瘋狂戰士裡面更有全新的武器、可愛的怪物、不同的戰士等待您去發掘。

針對不同的玩家，瘋狂戰士特別設計了兩個版本，精華版和珍藏版，兩個版本有一樣多的關卡檔和使用簡易的介面，唯一不同的是珍藏版提供給超級玩家除了享受瘋狂戰士 2100 關以上的關外更加入許多有關 DO－OM Ⅱ 的資料和一些小程式，如關卡編輯器、關卡轉換程式和地圖顯式器等。但如果您只想瘋狂的戰鬥一個暑假，精華版絕對能以更低的花費即享受和珍藏版一樣的遊戲樂趣。

瘋狂戰士龐大的關卡數，相當 70 套完整的 DOOM Ⅱ，玩家不但可以享受到超過 2100 關的遊戲關卡，並可由內含的遊戲編輯器編輯自己喜歡的關卡，體會遊戲 DIY 的樂趣和了解遊戲的簡單製作過程，是一套兼具娛樂與教育意義的遊戲，DOOM Ⅱ 可說是電玩史上的一個經典之作，遊戲的品質和流暢度也是有口皆碑。



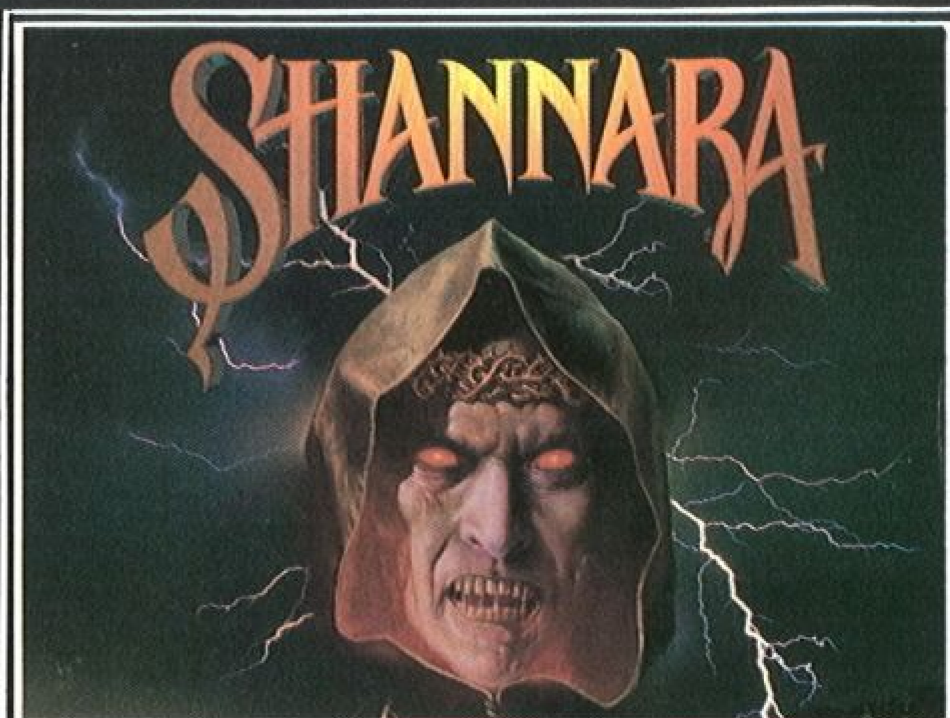
遊戲中遍佈奇異兇猛的怪物



地圖編輯程式

沙拉那之劍

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險 RPG	光碟版	DOS/WIN95	機種：486-33 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/G 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Legend	軟體世界	未定	



Legend 公司推出的冒險 RPG 遊戲“ Shannara ”，突破了電腦遊戲以往冷冰冰的感覺，玩者會隨著劇情的起伏感受到喜怒哀樂，這些感動在創世紀和巫術系列中你或許也曾經歷過，但是，“ Shannara ”的劇情卻獨樹一格擁有十足的戲劇張力。當同伴犧牲時，你有種頓失好友的感覺，會想盡辦法解救這位夥伴，在多次失敗後，你甚至不願承認遊戲中某人已經死亡的事實，情節就是那麼活生生的呈現在玩者面前，當你一步一步隨著遊戲節奏進行時，會漸漸融入劇情中，跟隨遊戲中其他冒險夥伴進行一場驚心動魄的善惡之爭…



遊戲開場動畫一景

冒險之路，危機四伏…

“ Shannara ”跟 Legend 公司早先發行的冒險遊戲“惡魔賭注”（ Companion of Xeen ）與“死亡之門”（ Death Gate ），這兩套遊戲有個不同的地方，就是 Shannara 這套遊戲並沒有小說存在，這也是它跟“惡魔賭注”與“死亡之門”最大的不同點。但是故事的架構仍以 Terry Brooks 兩套系列小說 The Shannara Trilogy 和 The Heritage of Shannara 爲基礎而補寫出來的作品。讀過這兩套作品的玩者可以在遊戲中遇見許多熟悉的角色。

遊戲主要內容是消滅復活的邪惡 Warlock Bron ，這個神聖使命只有主角 Jak Ohmsford 才能完成（他是第一本小說 The Sword of Shannara 主角 Shea Ohmsford 的兒子），因爲 Sword of Shannara 只有這個家族的人才能使用。遊戲以冒險方式進行，解謎是整個遊戲的主幹，但旅途中又會跟怪獸進行生死搏鬥，所以也擁有 RPG 的成份。既然有 RPG 成份就會有同伴持續加入，第一個冒險同伴是 Leah 城的公主 Shella ，她是一位漂亮又善使用弓箭的戰士，接著是善戰的 Dwarf 戰士 Brendel ，穩重的 Elf 老學者 Davio ，寡言的 Troll 戰士 Telsek ，及狡滑的 Gnomo 祭司 Geeka ，後面四個人的加入，除了幫助主角打倒魔法師 Bron 外，他們還附有另一項使命，就是修復已經破碎的 Sword of Shannara 。



Leah 城的公主 Shella 被樹枝壓住囉!!

遊戲中的地圖行走介面



Jak 與冒險同伴



主角 Jak Ohmsford 背負著消滅邪魔 Warlock Bron 的使命

精彩謎題，饒富巧思…

由於邪惡的 Warlock Bron 施法讓 Sword of Shannara 斷成數塊，所以主角要在四塊大陸上找齊魔法物品修復這柄魔法劍，在精靈族土地上找尋不存在的Elfstone，然後調停 Elf 與 Troll 一觸及發的戰爭，並讓會使用 Black Irix 的 Telsek 加入隊伍，接著是Dwarf城堡中的 Hammer of Power 不見了，主角要想法子抓出竊賊，找回被偷的 Hammer of Power，才能救出關在牢中的夥伴。最後讓狡滑的 Gnomo 祭司 Geeka 加入隊伍，但是要時時注意這位奸詐祭司，他隨時會偷取你身上的魔法物開溜。

這一連串過程包含相當多的難解謎題，有時候你的夥伴才是解謎的關鍵人物，這點就讓遊戲靈活了許多，同伴不祗是站在旁邊的木頭人。遊戲中也有一些不可理喻的人物，蠻橫的守衛、不講理的總管、高傲的王子，這些人都需主角跟他們舌槍唇劍一番才能有所斬獲，有時你的夥伴會幫你修理這些難纏的角色，在 Tyrsis 城，當主角跟不講理的總管爭執時， Shella 公主就會狠狠訓了不講理的總管一頓，那種感覺眞是帥呆了！



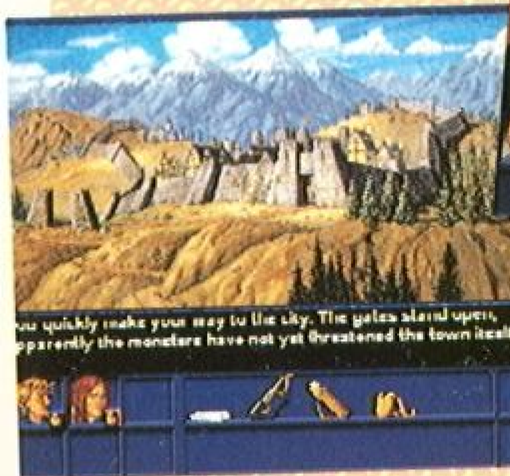
重獲自由的 Warlock Bron

被施法破壞的沙拉那之劍

別出心裁，頗具人性…

遊戲中每個角色的個性相當鮮明活潑，有種要從螢幕中呼之欲出的感覺，這得要感謝作者 Terry Brooks 將對白寫的相當好，主角在進行對話時，同伴有時會插嘴提醒你線索或是說他想起某件事，而不再是死板板的對話，他們有時也會拒絕做某些事，Dwarf戰士 Brendel 就會拒絕往高處爬，因爲他有懼高症，讓玩者有哭笑不得的感覺。恐懼或是不安也會告訴你，這種感覺在 Shella 公主身上可以明顯看到，藉著這些對話，你幾乎會以爲他們是眞的人物。

遊戲除了難解的謎題、精彩的對話外，還有相當漂亮的圖形， Legend 公司詳細繪製了每個場景，戰鬥時的怪物是用 3D 繪製相當漂亮，開場片頭與最後的魔王毀滅動畫也相當精彩。



精心繪製的遊戲場景

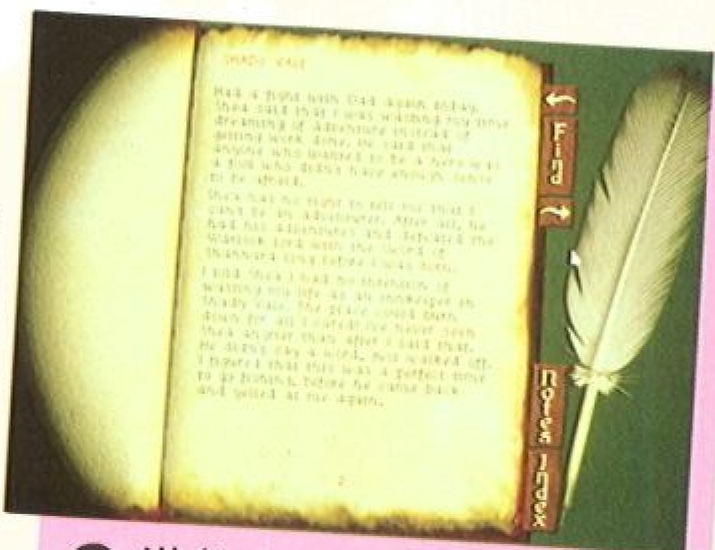
個性鮮明的劇中角色

精彩絕倫，引人入勝…

音樂還算不錯，但是劇情會吸引你全部的注意力，而忘了音樂的存在，當 Elf 老學者 Davio 決定犧牲自己跟怪物一起毀滅時，悲憤感覺將隨之而到。音效出現的時機配的相當好，像是 Shella 公主死在主角的懷抱時， Jak Ohmsford 倒抽一口氣，你的耳朵內聽到的似乎是自己心碎聲音。

當然有另一個選擇，可以救活她，但是遊戲就結束了，壞蛋摧毀世界。事實上 Shella 公主的死亡最具戲劇效果，因爲受重傷後的公主，要主角殺了她並施咒語驅散她的靈魂，以避免死後被 Bron 操縱，這是一個分歧點，它決定片尾是不是要跟 Shella公主的靈魂互相戰鬥，當打敗眞正的肇事者完成整個遊戲之後，你會希望故事的結局不是這樣，並期望它的續集不要再有相同的結局。

"Shannara" 這套遊戲擁有大量英文訊息，有時過場是用訊息交代而沒有動畫，要算是美中不足的地方，建議英文程度不錯的朋友一定要玩玩看，慢慢品嚐這個遊戲，就像是看本好書一樣絕不會讓你後悔。



遊戲中有大量的英文訊息

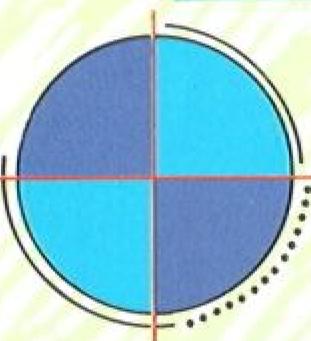
絕地任務 MISSION CRITICAL



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	DOS/WIN95	機種：486DX33 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
Legend	軟體世界	未定	音效：S 操作：M

以科幻背景爲題材的冒險遊戲是相當吸引人的，如果把地點設定在外太空中那更是酷斃了。Legend 公司出品的〝Mission Critical〞，就是將故事發生地時間和地點設定在將來 21 世紀的深太空中。以前 Legend 公司也出品過科幻冒險遊戲的產品。那是以科幻小說家 Frederik Pohl 的小說爲基礎改編的〝Gateway〞與〝Gateway Ⅱ：Homeworld〞，這兩部作品的推出，獲得多數玩家的稱讚。但是接下來 Legend 公司又將主力撤回到以魔幻世界爲主的冒險遊戲，例如〝Death Gate〞及最近推出的〝Shannara〞。經過好幾套魔幻冒險遊戲之後，這次又將冒險主題搬到外太空中，讓玩者有機會再進行一次驚異的科幻冒險旅程。

衍長未知的冒險旅程



〝Mission Critical〞故事的開始，讓人有錯愕驚訝的感覺，美國居然跟聯合國開戰，而且還打到外太空去了。在華麗的片頭中 Legend 公司將太空船畫得非常漂亮與雄偉，接著就是聯合國的太空船逼近，在幾次攻擊之後，令人驚訝的是船長下令投降，而不交戰，筆者實在是看不出來船艦被打的動彈不得的跡象，大概是另一艘是科學觀測船沒有武力的原因吧。但是如果玩者知道船長就是〝Star Terk：The Next Generation〞中那位扮演克林貢安全官武夫的話，一定不相信自己聽到投降這個字，雖然他沒有化妝，一時還認不出來，但在遊戲盒底可以找到這位演員的名字及他在〝Star Terk：The Next Generation〞所扮演的角色，畢竟這不是〝Star Terk：The Next Generation〞。而是劇情需要，但是你一定會覺得失望，一場將要爆發的星際船艦大戰就此停住了，接著全船的人都撤退光了，只留下你被船長打昏然後躺在船內，等待著醒過來。

刻畫精細的太空船



冒險過程中船長的錄音帶會解釋說，聯合國的船會探測整艘船，他們會將昏倒的主角（玩者）當作屍體而忽略過去，這眞是詭異的解釋，將屍體擺在棄守的船上，而不去理他。船內冒險的第一件事就是將船艙破洞補好，接著就是四處搜索每個房間的密碼，找尋將來冒險派的上用場的物品，接著就是要進行主要秘密任務〝



遊戲中的角色由真人扮演，並加入大量的動畫





潘朵拉〞計畫，依照 Legend 公司以往的慣例，線索大多來自找到的文件資料或是船上電腦的語音輔助系統。每一項謎題都相當邏輯化，畢竟是在人類的船上，即使後來脫離太空船到外星球表面上，碰到的外星文化，都可以用推理與聯想法則來解決。至少沒有像在其他的魔幻冒險遊戲作品中的文字遊戲，雖然每個字玩者都認識，但要去推敲文字內的含意與比喻，這對我們非英語系國家玩者而言是件累人的事。〝Mission Critical〞這個遊戲可以套句〝Star Trek〞老影集中瓦肯人科學官 Spock 時常說的話〝It's pure Logic〞。

遊戲中還設計了一場戰爭遊戲，整個戰爭遊戲的結構與內容設計的相當不錯，如果真的能使用 VR 頭盔配上威力手套(類似電影〝捍衛機密〞中基諾李維進入 VR 網路中的配備)來做指揮的話，相信會有人沈迷這個戰爭遊戲之中，而忘了他正進行冒險遊戲，不虧是冒險遊戲的頂尖設計公司，連裡面附的這個戰爭遊戲都會讓人玩的大呼過癮。



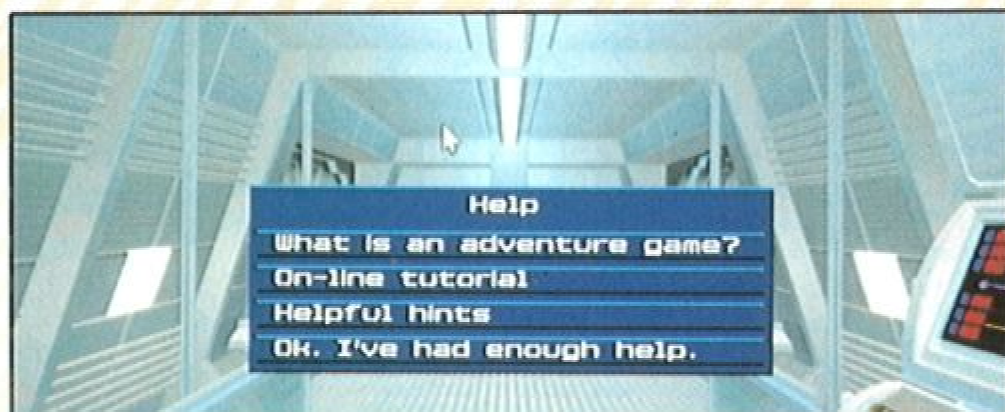




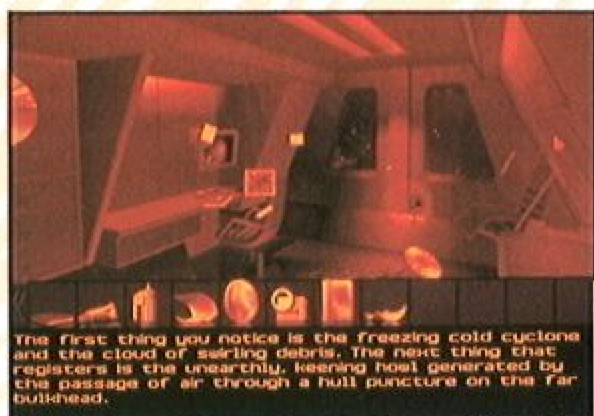


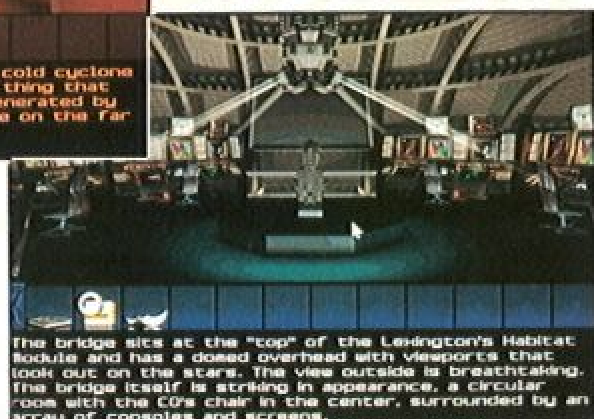
在太空船各處搜尋可解謎的資料與物品

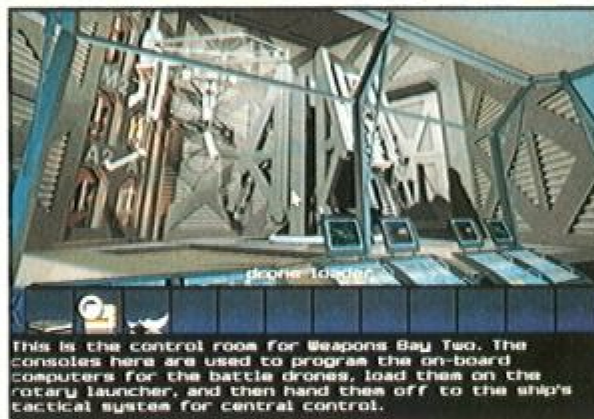
製作嚴謹的內容設計



遊戲還提供線上輔助功能







用以描述場景與動作的訊息很多，玩家得有點英文底子才行

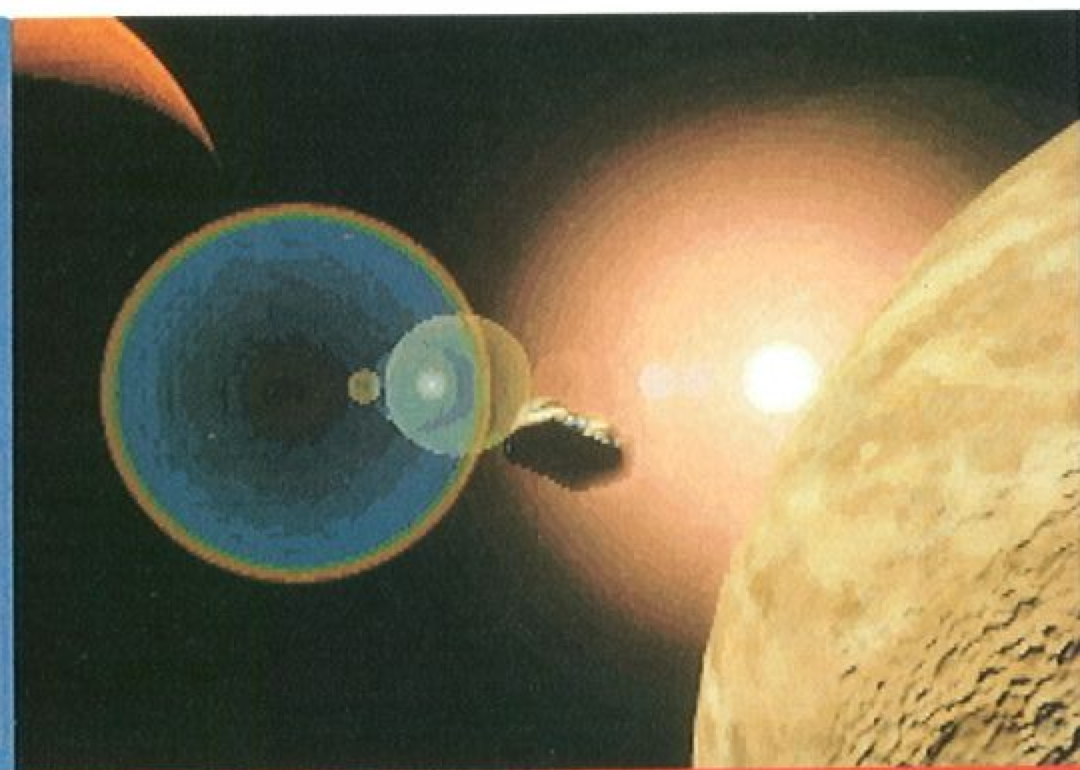
遊戲介面仍然是這家公司採用的一貫手法，游標移動到物品上，會出現相關指令，只要選對指令就有反應動作產生，玩者針對出現的指令選擇，的確可以專心於解謎上，但是出現的指令擺在螢幕最遙遠的邊邊上，有時光是移動滑鼠就覺得很累，筆者覺得應該出現在滑鼠游標旁就行了。因爲有時你得先看這件物品，然後再決定要推還是拉，或撿起來，這只是筆者的觀點或許有人不同意。無論如何這個介面設計要算相當好，至少知道你能用的指令有那幾個。

最後是音樂部份，這幾乎也已經成了他們的優良傳統，音樂跟場景變換配合的相當好，絕不會有突兀或不搭的感覺。音效也相當清楚，電腦的語音輔助系統或是錄影帶說話時都相當清晰，玩者絕對聽得懂他們說話內容，沒有其他的雜訊。這個遊戲相信能讓冒險迷們，又一次的滿足解謎的樂趣，別忘了〝It's pure Logic〞。

補充一下，遊戲中英文訊息很多，最好將字典擺在旁邊。由於筆者沒有數據機，只好藉著雜誌最後這個角落，告訴諸位看倌一則〝Star Trek〞的訊息，〝Star Terk〞老影集中瓦肯人科學官Spock(Leonard Nimoy)在 11 月要出一本自傳，裡面將透露一些〝Star Terk〞幕後的製作過程，有興趣的玩家不妨多注意一下！

超新星戰記

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：586 以上 記憶體：4 MB 顯示：V 音效：S 操作：K
國外發行公司	國內發行公司	預定發行時間	
Looking Glass	松 崗	七月中旬	



自從「毀滅戰士」推出之後，所有以第一人稱觀點進行的遊戲，除了模擬遊戲之外，似乎全部都被歸入「 Doom-like 」的行列。而這種說法在普及之後，似乎只要一提起Doom-like，就會讓人想起抓著多種不同的武器，在立體迷宮之中穿梭，見一個打一個，見一個殺一雙，而且敵人還會死得很難看的那一種遊戲。即使後來有許多在效果上超越 Doom 的遊戲出現，多半也未脫離這個窠臼。

但是「超新星戰記」提供了一個全新的感覺－這個由 Looking Glass 設計發行的遊戲，無疑使 Doom-like 遊戲展現了全新的風貌。在遊戲中，玩者不再是以血肉之軀去對抗外星來的噁心怪物，而是以高科技的裝甲來對抗敵人的裝甲。玩者同樣要以手中的武器，爲整個世界謀取和平。

遊戲的場景設定在半人馬座殖民地上。由於海盜猖獗，原本保護各殖民星球的防衛軍已不勝負荷，因此聯合議會便同意成立一個特別部隊，稱爲「半人馬座攻擊特遣部隊」，專門負責對抗頑強的海盜。整個遊戲的進行循著一定的劇情線發展，玩者將在依序完成任務之際，明白整個對抗海盜的歷史。

乍看之下，這個遊戲似乎也是個無甚特色的 Doom-like 遊戲。但是看倌若這麼認爲，那就大錯特錯了。與大部份Doom-like 遊戲相較之下，「超新星戰記」作了幾點重大的改進：

1. 加強的劇情

當你在玩 Doom-like遊戲之時，是否會覺得沒有什麼劇情，只是一味地砍殺？在「超新星戰記」中，玩者不再只是在每個大關卡前面獲得一點簡單的背景交待，然後進入遊戲中砍殺一番了事；而是在每一個任務之間，都可以藉由收看電子郵件、新聞報導的方式，來了解整戰役的進行狀況。任務與任務之間的銜接顯得自然而不牽強，使玩者更體會到自己參與的是一場眞實的戰役。

精彩的過場動畫

▼漂亮的遊戲選單

▲主角之能力選單

2. 任務多樣化

大部份的 Doom-like遊戲只有兩件任務：殺掉畫面上所有會動的東西，以及找出過關的方法。因此即使迷宮的變化再多，也會讓玩者打到手軟。在「超新星戰記」中，玩者的任務就非常有變化，舉凡攻擊、破壞、偵查、防禦，各種任務特性都不同，每一項任務也都有個別的要求，玩起來不會有單調的感覺。舉個例子：有一個任務，玩者奉命去偵查確認敵方是否偷走了我方的補給品，任務目標是要確認補給品存在於敵人的營地中，任務要求是不能被敵人發現，非絕對必要不准開火。因此玩者為了符合任務的要求，必須設法避開敵人的哨兵，繞到敵營地的後方，在不被敵人發現的狀況下，達成任務目標，並且撤離任務現場。在整個過程中，玩者要步步為營，而非魯莽地拿著武器猛衝。在執行任務時，必須顧及戰術的運用，為遊戲加添了更深的內涵。

3. 場景的改變

在大部份 Doom-like的遊戲中，玩者面對的是一成不變的迷宮景緻，天空的變化不大，最多是在光影效果上儘量加強。但是「超新星戰記」帶領玩者走出迷宮的限制，走進大自然，而且是非常的自然－玩者可以看到高低起伏的地形，美麗的天空，更重要的是玩者作戰的場所就在這些高低不同的地勢之中，玩者可以善用地勢的變化，發揮真正的戰術應用。你可以現身誘敵來攻，然後躲在低窪的地方，等到敵人出現，再出其不意地加以攻擊。再者，遊戲中引進天氣的因素，玩者可能會因為雨過大，導致視線不佳，難以索敵，更加強了在自然環境中作戰的真實感。當然，玩者也有反制天候不良的方式，比如說玩者就可以利用紅外線裝備在視線不良的天候中輔助進行索敵的作業。



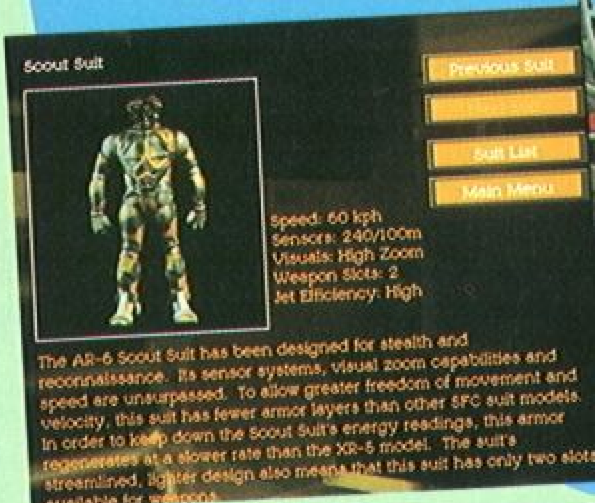


細緻的遊戲場景

4. 加強戰術性

Doom-like 遊戲的優點，就是它很簡單，很直覺，玩者只要拿起武器來，狠狠地轟死敵人，就可以達成任務。但是這也成為它的缺點－大部份的情況下，除了誘敵及引敵內鬨之外，並沒有什麼戰術可言。但是在「超新星戰記」中，加上了電腦控制的隊員，玩者可以下達戰術命令，要求隊員的移動方式、開火時機、攻擊方式，讓隊員配合玩者的戰術計劃，完成任務要求。再加上前述的地形運用及任務的多樣化，使遊戲不只是單純的打殺，而是需要智慧才能順利完成遊戲。

駕駛艙內的戰鬥視角



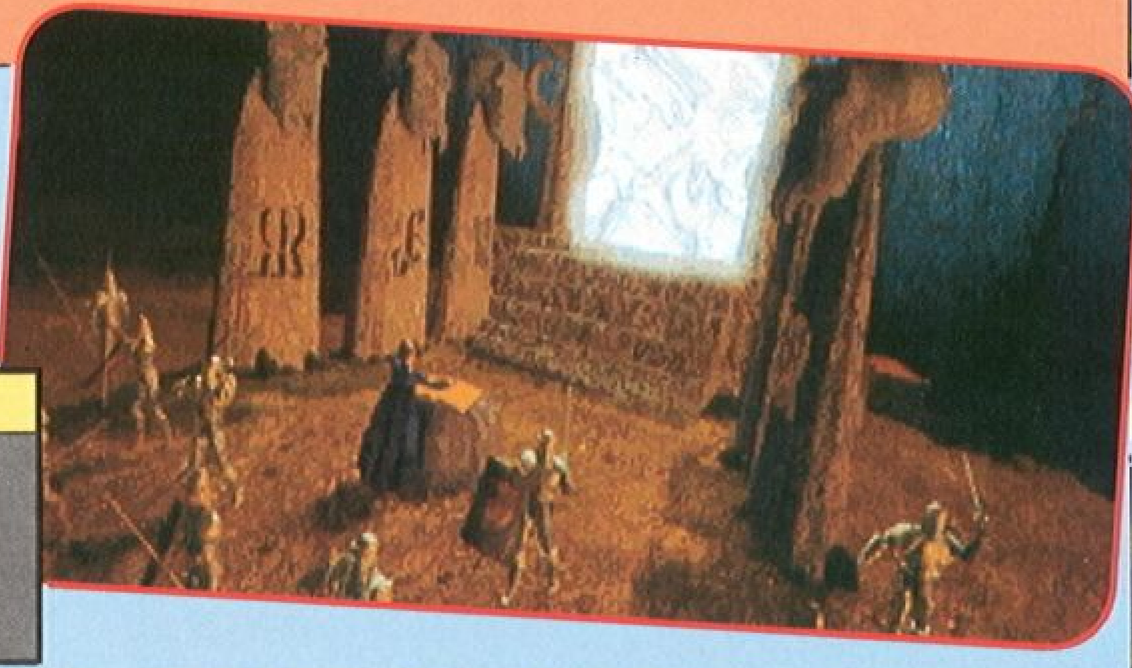
機器人武裝配給視窗

雖然遊戲中增加了任務的要求以及戰術性，但並不表示玩者的反應力不重要。敵人可不是好惹的，當你誘使敵人追蹤而來時，其實你是在拿自己的生命開玩笑。敵人的火力強，打得又準，若是玩者不能採取適當的閃躲行動，就很容易被擊毀；若是不能準確地擊中敵人，那就只有挨打的份。玩者在考慮戰術運用的同時，仍然要練習作戰技巧，才不會出師未捷身先死。

其實就某些角度來看，「超新星戰記」已經具備模擬遊戲的樣子，但是它不像模擬遊戲那樣複雜，卻保留了戰術運用的特色，且時又能兼顧讓玩家痛快殺敵的動感，可以說是在模擬遊戲與動作遊戲之間取得了良好的平衡。如果你對於僅止於殺戮感到不滿足，想要多一點內涵的話，「超新星戰記」是你不可錯過的選擇。

資料片～黑暗之門

魔獸爭霸 II



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟版	WIN3.1&95/DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
BLIZZARD	松崗	5 月 27 日	音效：S/G 操作：M/K

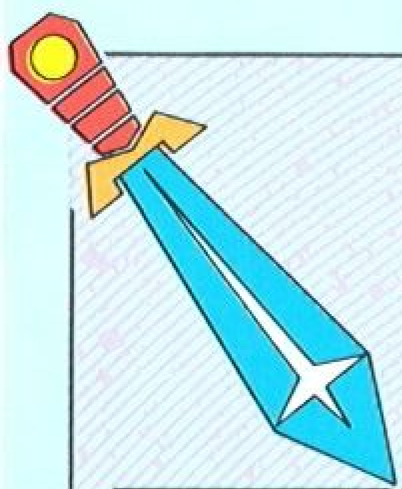
各位人類與魔獸戰士們，當你們回憶起AZEROTH的激烈戰鬥時，一定讓你們念念不忘，那是段充滿熱血與刀劍齊飛的征戰過程。經過了AZEROTH戰役後，這段平靜的生活，是否你們的銳劍與戰斧已經蒙上了灰塵？當你凝視這個在戰爭中你最忠實的伙伴，靜靜的躺在一旁時，有股複雜的欲望從你的心中升起，多麼渴望有戰事再發生，能夠揮動它，來砍殺敵人。但是平靜的生活得來不易，你又希望永遠不要再有使用這個致命武器的機會。正當戰爭的欲望與和平的生活在心中掙扎時，突然間，你又聽到戰爭的號角響起，連忙將武器配上，趕赴戰場，準備將敵人好好痛宰一番。 Blizzard公司在 WARCRAFT II 獲得成功後，終於又推出 WARCRAFT II 的資料片 BEYOND THE DARK PORTAL ，這張資料片延續了主遊戲的故事本體，講述 ORC 退回自己的世界DRAENOR後，重新整合力量的經過，並再一次的準備回到 AZEROTH 。而人類則繼續追擊，想要一勞永逸，將這個痛恨的敵人完全封閉在他們自己世界中，永遠不要再回到AZEROTH 。

BEYOND THE DARK PORTAL 這次爲了諸位驍勇善戰的戰士們又準備了一次饗宴。有劇情的戰役估計約 24 場，而單獨的戰役約 50 場。先從 ORC 談起，在戰敗之後， ORC 退回自己的世界中，他們面臨了軍事聯盟的分裂，首先要先將反對戰爭的勢力掃除，接著要將來不及撤退的龍找到，然後便要想法子回到AZEROTH中，準備在一次的痛宰人類。至於人類就是再一次的阻止 ORC 的大軍，從封閉的 DARK PORTAL 中出現，否則AZEROTH又將遭受魔獸的蹂躪。 BEYOND THE DARK PORTAL資料片中的作戰比上次困難度更高也更加慘烈，有些任務只要達成目的地就行了，否則要消滅整個螢幕上的敵人，幾乎是不可能的事。基本上無論是人類或是魔獸到 ACT III 之後的戰役就已經進入艱苦作戰，前面的 ACT I 和 ACT II 只是熱身運動而已。但是對於熟悉 WARCRAFT II 的玩者而言，跟電腦的艱苦戰鬥根本不算什麼，只要小心翼翼的應付就行了。最可怕的是跟人類連線對戰， Blizzard 這次也了爲連線對戰，準備好幾個場景，喜歡連線對戰的人又有新的戰場可以使用了。



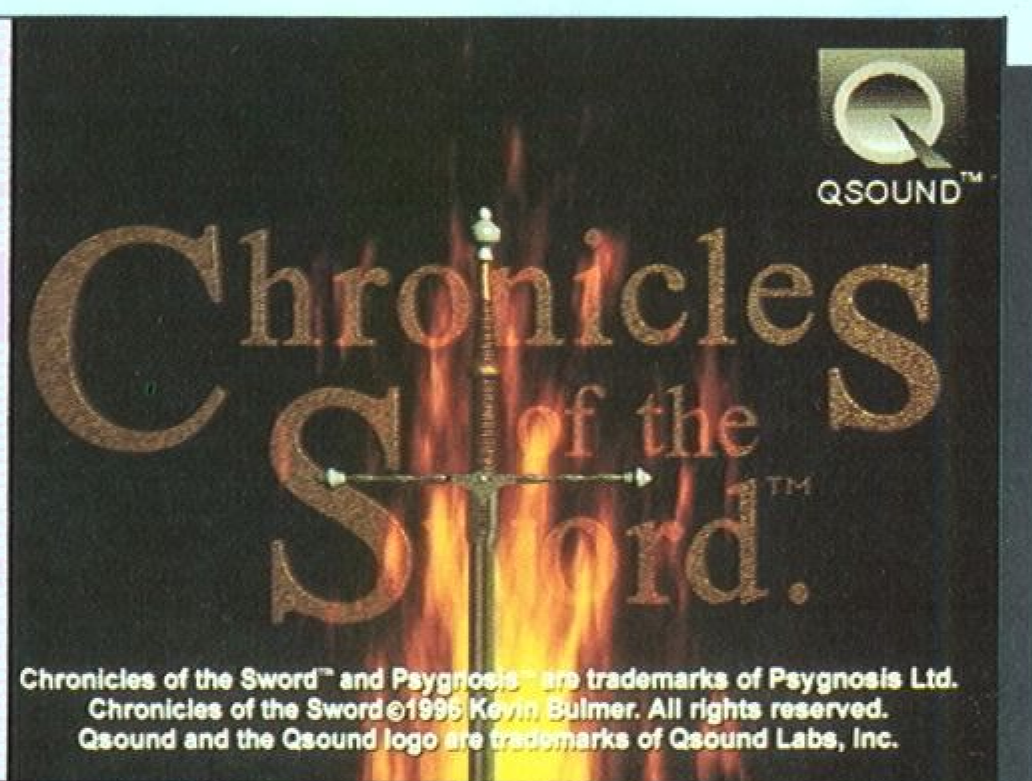
Blizzard 公司的 BEYOND THE DARK PORTAL 這次並沒有將法術內容或軍種加強，所有的軍種和法術都跟 Tide Of Darkness 一模一樣，有人會失望居然沒有新的東西，但是先別氣惱，雖然沒有新的東西，但是新的佈局及故事情節仍就吸引人。這次 Blizzard公司非常用心刻劃所有軍種的位置，三四種混合兵種等待著玩者踏入陷阱之中，所以戰術的方式與戰略都需要修改。想要第一次就完成任務似乎是不可能的事了，有時一直進攻敵人並不是最好的方式，想辦法切斷敵人的經濟來源才是最佳戰略。這次的戰役一開始沒多久敵人就會開始攻擊，所以生產軍力或是將建築物升級的取決就非常重要，尤其是後面空中攻擊的武力出現時，往往一個錯誤的決定就會影響後面的作戰結果，甚至要重頭開始玩起。所以沒有新的東西並不要緊，而是你有沒有新的戰術來應付才是最重要的，太大意而輕敵的話，戰敗將是你時常看到的結局。總之等在你面前的是場硬戰，別以爲上次的勝戰就代表這次的勝利就垂手可得，這次是完全是不一樣的戰爭型態。

遊戲的介面沒有改變，音樂也依舊能放入自己喜歡的 CD 聽，必要時再換回遊戲程式就行了，倒是在護航任務中加入了不少的英雄與英雌，很難得能聽到女孩子的聲音，喜歡的話可以將她的聲音抓下來，放入 Wxx 9x 中當作開機聲音。如果你沒有玩過 Tide Of Darkness（事實上也需要這張光碟）或沒有完成整個任務，這樣並不建議你玩這張任務片，各位身經百戰的戰士們，加入這場戰爭吧！相信你不會後悔的。



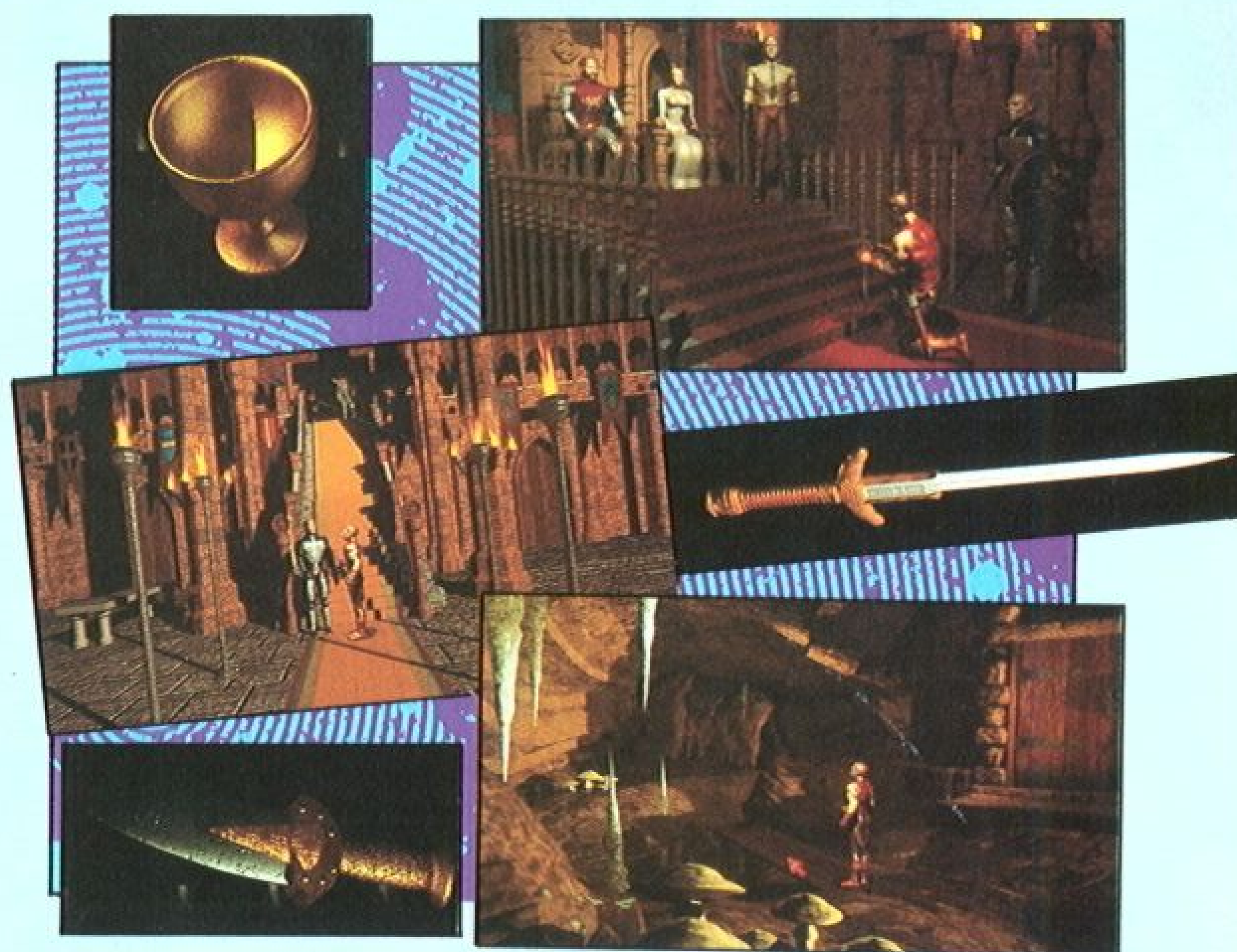
聖劍啓示錄

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	DOS\WIN95	機種：486DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
PSYGNOSIS	松崗	七月中旬	音效：S 操作：M



亞瑟王從拔起石中劍的那一刻開始，就寫下他傳奇的一生，尤其是圓桌武士的故事，更是叫大家耳熟能詳，也因此成爲電腦遊戲常用的企畫，諸如當年的「聖杯傳奇」和「圓桌武士」等不勝枚舉，而《聖劍啓示錄》也是一個以該時代爲背景的冒險遊戲。

西元六世紀的中古英國是什麼樣子呢？透過Synthetic Dimensions小組所營造的細緻畫面，讓大家或多或少能領會當時的壯麗景觀；而看到遊戲中的畫面之後，或許有不少玩者會有似曾相識的感覺，沒錯！正是《德魯依：天人交戰》開發小組的最新力作，由於他們以《創世紀八》爲競爭對手，並喊出「我們把世界交給你」的口號，在此我們可以看見他們在地形的刻畫上又往前邁進了一步，人物也會隨著距離遠近而放大縮小。



匠心獨運的大手筆

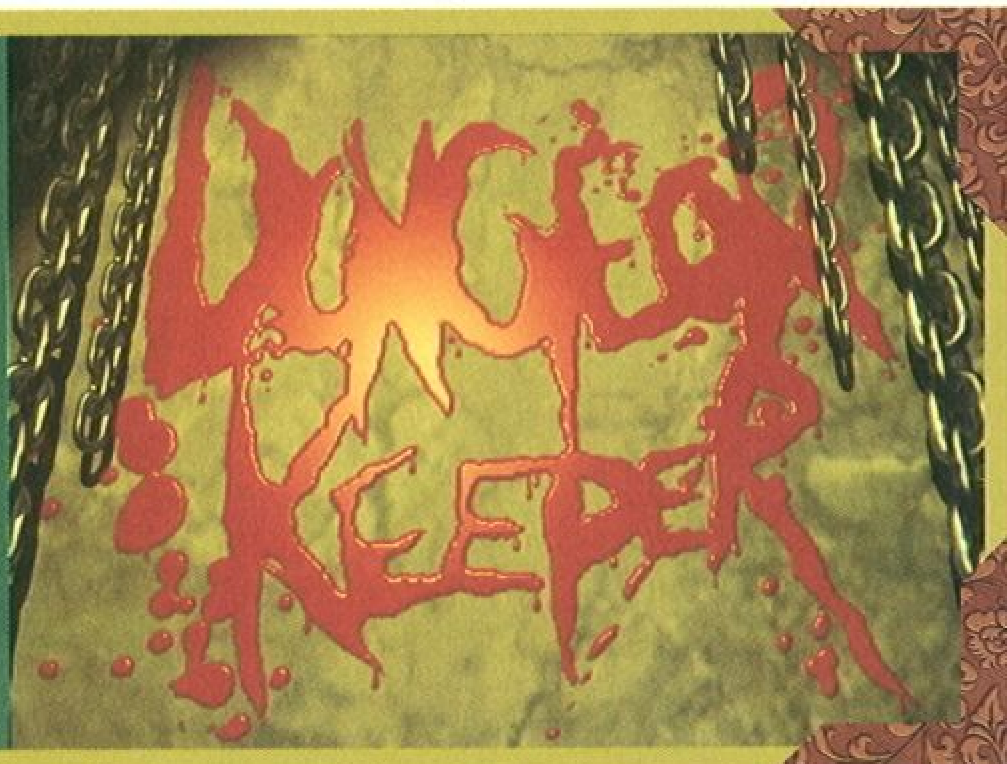
除了畫面與前作相去不遠外，我們也可以在這裡看到其他遊戲的一些影子：在察看物品時，中央會出現一個小視窗，物品將會在其中以 3D 立體的方式自動轉動，這點就是師法自《國王密使七》；至於簡易的操作介面，游標會隨著移動到可使用的物品之後而變換不同的顏色，這點則與最近許多同性質的冒險遊戲類似，使玩者所需的思考層面降低，謎題的難度也因而降低了不少。



就玩者所扮演的角色來說，一名從神話中獲得構想的神勇武士「加文」，才剛由藍斯洛特（ Lancelot ）推薦加入圓桌武士的行列，就接下了一件相當艱鉅的任務－阻止邪惡女巫摩根德費企圖摧毀卡邁勒的野心，但可別忘了，她不僅法力強大、外貌姣好，她更是亞瑟王的親妹子！這使整個任務複雜了許多。

總結來說，這是一個充滿魔法、神秘與死亡的傳奇故事…玩者在莊嚴的宣誓儀式中，決心誓死效忠國王、上帝與國家，然後從卡邁勒出發到傳說中的幽冥深淵，展開一段非凡的旅程，以協助眞善的美德，與惡毒的魔法進行爭鬥…準備好加入圓桌武士的行列了嗎？

地下城守護者



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟版	DOS	機種：486 33 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
BULLFORG	憶弘國際	未定	

長久的征戰，你是否已經感到厭煩，正義的十字架壓在你身上重得喘不過氣來，那麼，歡迎你到另一個國度，你內心期待已久的世界－Dungeon Keeper。你再也不用當個終日高喊美德的假學究，你將暢快地享受邪惡、戰鬥的生活。

在 Dungeon Keeper 的世界，你扮演一位極端邪惡的巫師，在你大部份的生涯中，總脫離不了偷竊及魚肉百姓的壞勾當；在數十年的「巫戰」下，你收集了不少奇珍異寶，更境養了自己的勢力，而今你將帶領你的族人和珍寶，潛進你的地下城，那可愛又溫暖的窩，享受著豐臾的戰利品，準備如此安穩地過一生。

然而，流言總離不開堆積的寶藏。一群又一群那些所謂的「英雄」，個個都打著美麗的口號，暗地卻窺視那堆珍寶，想佔爲己有，並且危害你族人的生命。儘管許多冒險者一去不返，但還是有更多不怕死的人，一股惱兒地來敲你家大門。身爲地下城的主人、守護者，你有義務保護地下城的一切，包括你的珍寶。你必須運用你手中豐富的資源來捍衛領地。

在 Dungeon Keeper 的遊戲觀中，爲了對付那些不受歡迎的訪客，您可以調整地下城的外觀，運造或移除牆壁，阻礙探訪者的道路，也可以放入一些密門來愚弄那些不受歡迎的訪客，或者…你可以挖一條蜿延曲折的通道，讓那些冒險者在裡面終其一生，嘿嘿嘿，帥啊！

如果上述行爲還無法阻止入侵者的肆虐，那麼你可以召喚怪物來對付入侵者，有數十種怪物供你召喚，用來滿足你的需求；每個冒險者的靈魂都可以成爲你法力的來源，但是請記住，每隻死亡的怪物也會讓你失去力量的。

若你覺得那些訪客，只是一群無用的「產物」，你可以高枕無憂，那你就大錯特錯了。現在你將面對一套全新的行爲學習系統，您所面對的敵人，再也不是以往遊戲中，有著一成不變模式的敵人。那些幸運逃出您「魔掌」的訪客，回到地面村莊，帶著餘悸猶存的心情，向此地的人們訴說地下城的種種，所有的遭遇，包括您那些機關通道，告誡了其它蠢蠢欲動的尋寶者要小心避免碰觸之地區，並發展出新的戰略以免重踏覆徹。另一批的尋寶者將會記取前人的教訓，不會再上你的當，你必須再重新設計地下城的內容，才能抵抗入侵。這套獨特的行爲學習系統，會學習你的技巧，然後發展出新的戰略，也爲遊戲憑添了許多變化。



有沒有興趣來湊一腳啊？



片頭動畫一景

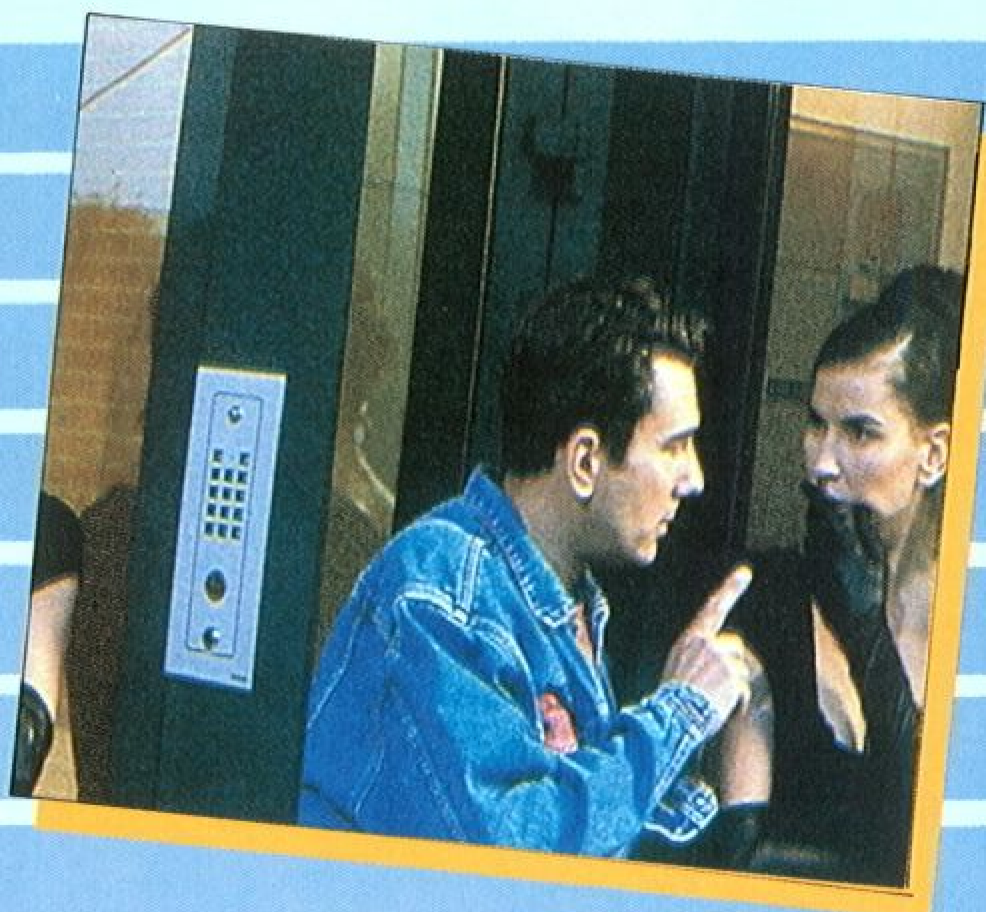
地下城守護者－這個遊戲中，使用全新光影追蹤技術，使玩者所在之處，有最眞實的環境，你會發現因爲光線照射角度，有些看不見的死角。因此有些情況反應將是即時狀況；您也可以用第三人稱視角或第一人稱視角（如 Duke Nukem 3D毀滅公爵般）觀察各種狀況，做出最佳視點切換，使得這款遊戲擁有更佳的娛樂性。

挑戰電腦不過癮，你可以挑戰世界上最強的思考模式－人腦，地下守護者支援網路 32 人連線對戰，讓一位玩家扮演地下城守護者，其它玩家扮演尋寶者，進行一場史無前例的大對戰。當然，不同的玩家也會有不同的戰略，你將會面對不同的抉擇，人腦的思考模式是變化無窮的，雖然「深藍」曾擊敗世界棋王過，但也就那麼一次，所以…你絕對能在地下城守護者這套遊戲中，充分享受到與人腦對戰的樂趣，你更可以進行一輩子的冒險旅程。

Dungeon Keeper 創造了全新的世界觀、遊戲觀，你將會在地下城守護者享受到全新體驗樂不思蜀，「牛蛙」這下又要掀起一股 Dungeon Keeper 的熱潮了。

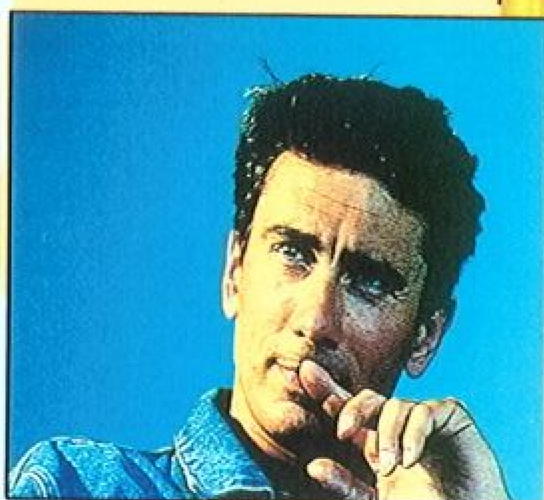
URBAN RUNNER 絕命追殺令

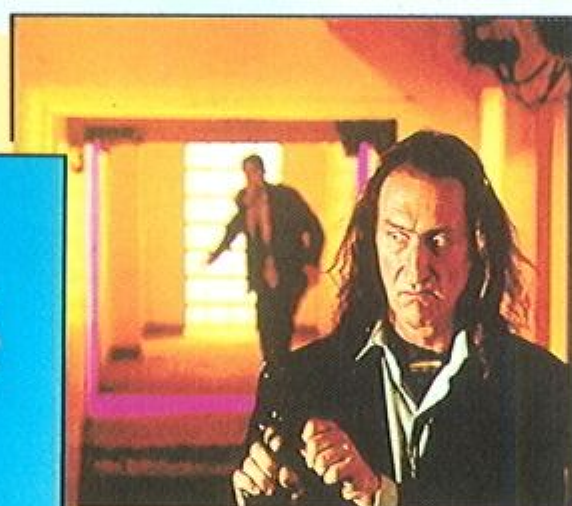
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	WIN3.1/WIN95	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
SIERRA	第三波	未定	



當你因爲太好奇而深入挖掘法律的腐敗面時，你最好跑得夠快、跑得夠遠，否則你將會有一堆的麻煩跟在你的屁股後，因爲你知道太多的事實了。你會發現你身處的世界忽然變的一團糟。一名保安官的助理被殺身亡，然而所有的矛頭卻指向你，警察們急著要把你給抓起來並控告你謀殺！這還不打緊，一個神秘的組織也纏上你了，你唯一的機會就是揭發所有眞正的事實，當你在逃亡的同時，也要收集任何可能的線索證明自己的清白。

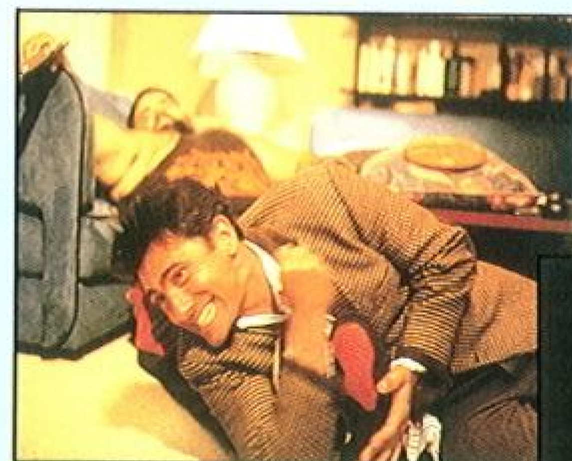
壞人邪惡的嘴臉

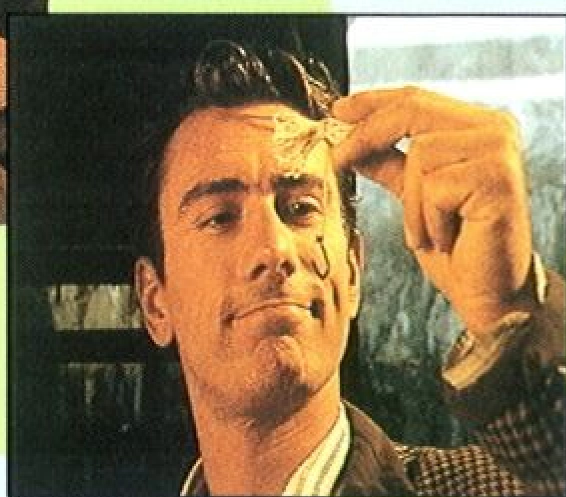




男主角 Max 的精彩劇照

眞人演出、身臨其境





Max 躲避敵人的攻擊

哈！終於找到證據了

這是 SIERRA 最新的冒險遊戲 - 絕命追殺令（Urban Runner）的劇情，Sierra 最近幾個冒險遊戲，都開始使用數位眞實影像來表現一個冒險故事，而且越來越強調所謂的互動，而這樣的結果，當然就是讓玩遊戲就像是看一場互動式電影一樣。絕命追殺令光光是在影片的拍攝就花了四個月的時間，全片（全片？好像電影介紹）總共有二十五名的角色上場，長達一百八十分鐘的影像，用掉五張光碟片。雖然筆者目前手頭上是 DEMO 光碟，只有短短的幾分鐘影片片段，不過對筆者已有相當大的震撼力，好像在看動作電影的預告片一樣。比如在黑巷裡面的追殺過程，女主角偷偷竊取機密資料等等的場景，讓筆者也隨之緊張，更能深深體會遊戲的驚竦氣氛。

絕命追殺令是個很有特色的遊戲，有超過一小時以上希區考克所擅長的各式懸疑緊張的動作畫面，保證讓你喘不過氣來。同時爲了追求畫面的張力，用了 SVGA 高達 32000 色的全螢幕數位影像，並由完整的互動效果。此外在本片中你還必須同時扮演兩各不同的角色 Max－一個美國的新聞工作者、Adda－一個神秘的德國生態學家。等著吧！想到絕命追殺令的刺激火爆、血腥殘酷的場面，保證能讓你在黑夜的惡夢中給嚇醒。



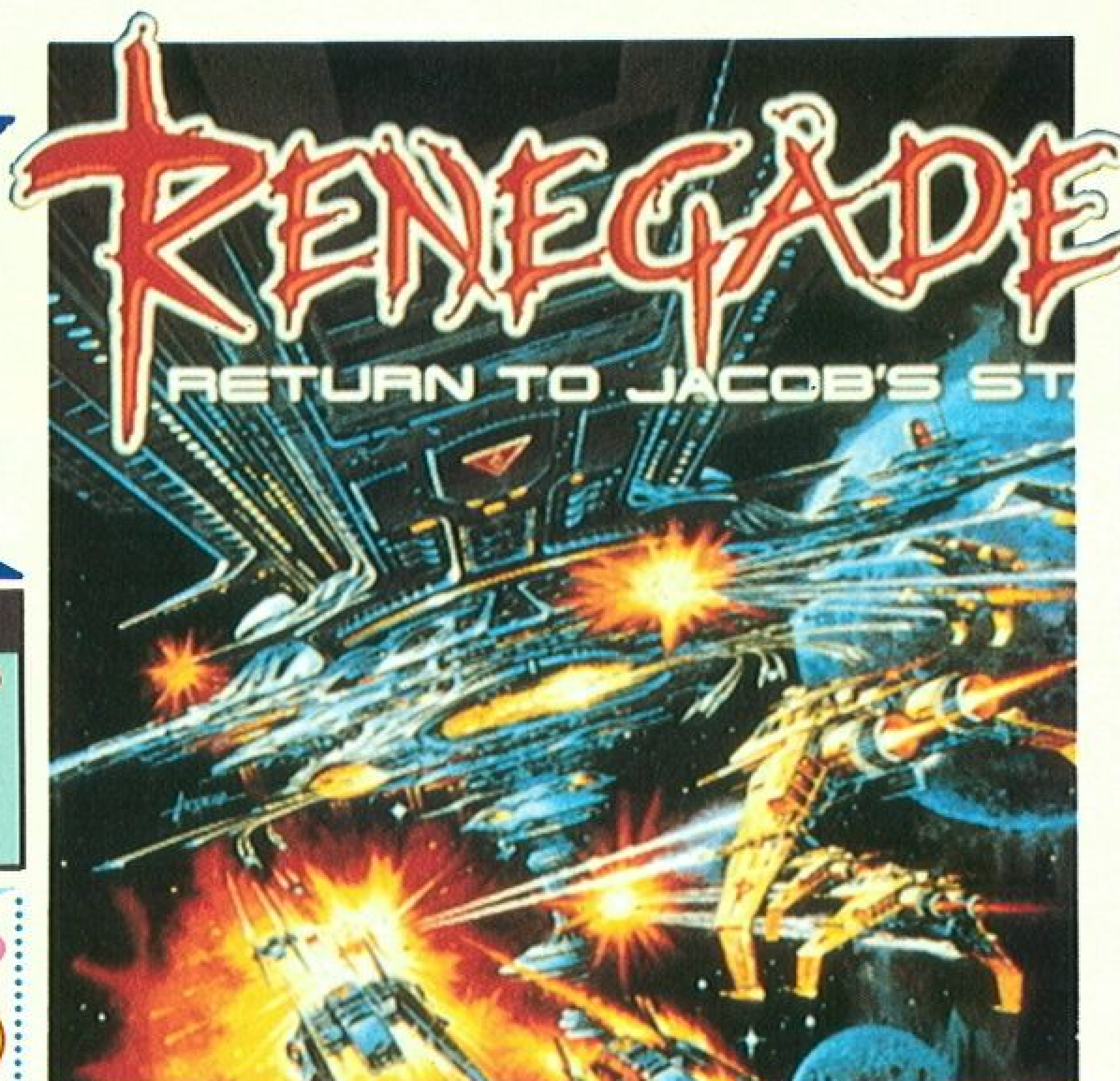


可怕的兇神惡煞

美豔絕倫的女主角～Adda

叛艦迷航2

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
射擊	光碟版	DOS	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
SSI	第三波	未定	音效：S 操作：K/M/J



登場人物大觀



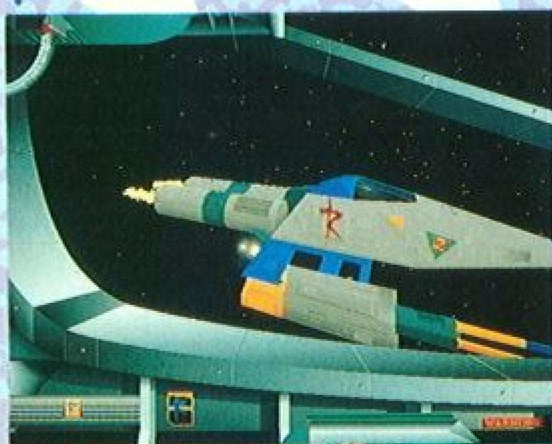
Renegade Legion 帶你回到 Jacob 星雲去完成你未完成的任務。在〝最後〞的戰役中保護你的基地不受 TOG（Terran Overlord Goverment）2k 所屬的戰鬥機群予以摧毀。而另一個新的威脅出現在 Shannedam的邊境，TOG 的戰鬥機在 Shannedam 的邊境進行攻擊任務並且在此徘徊不去，而你的另一個任務就是在 TOG 尚未完整建立其整套系統時，予以摧毀。這就是 SSI 新的太空射擊遊戲。

不論畫面或內容而言 Renegade 都不算是相當優秀的作品，不過 Renegade 最大的不同點是它可以讓多人進入網路共遊，而且啊！不是一對一喔！Renegade 最多可以供八個人同時上線，目前較常見的多人連線遊戲除了較早的 DOOM 及相關產品及 WarCraft 系列的 Game 之外，這種太空作戰的多人遊戲還是頭一次出現在市場上，筆者早就想若是銀河飛將能夠支援多人共玩該有多好，這樣一來我們再也不用常常對僚機下指令，他們自己能夠做適當的判斷及反應。

在遊戲中你可以和你的好友組成一個中隊，一同出任務將 TOG 的戰鬥機消耗殆盡，你們可以夾殺一台戰機，也可以由你衝入敵方陣地摧毀目標，而你的朋友爲你作掩護。甚至找一群空中英雄，聯合將所有看的到的敵人全部予以殲滅！還有 Renegade 使用Digital simultaneous Voice and Data（DSVD）！讓你能夠在連線中也能用同一條電話線和戰友們進行訊息的交換，你們可以直接以語音交談，而不需要在激烈的戰鬥中，還要空出手來輸入，現在你只要把嘴張開就行了。

Renegade 中提供六十個任務讓你對抗邪惡的 TOG ，你可以從十種不同的戰機中挑出你所喜歡的來對抗 TOG 。如果你覺得不夠，沒關係！你也可以利用內附的任務編輯器，編輯一個充滿著爆炸及刺眼雷射光束的戰場，和你的朋友進行一對一的決戰。另外遊戲中會出現三個不同的 NPC 和你展開一些劇情上的發展，至於他們是敵是友？咱們就先賣個關子吧！

當然了，高解析度畫面以及以 3D 繪製的戰機是少不了，而音樂與音效還會隨著你目前的狀況做適當的改變，以達到最好的情境效果。不過想要有這些效果你必須擁有 Pentium90以上，而一張好的音效卡和不少於8MB 的記憶體也是不可或缺的。





瞧瞧咱們帥氣的座機吧！

尋找下一個倒楣鬼機喔！

機內視野，還可以看到僚



X革命

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作射擊	光碟版	Dos5.0\WIN95	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
ACCLAIM	英特衛	六月中旬	音效：S 操作：M/J



還記得幾年前風靡全球的大型電玩－烏茲衝鋒槍（ Operation Wolf ）嗎？由於此類射擊遊戲的成功，因此陸陸續續又出現了幾個類似的產品，乃至於後來的「槍神」、「 VR 警探」等，而「X革命（ Revolution X ）」也是其中一名佼佼者。



可怕生化武器

綁架歹徒們正準備

音樂就是武器?!

在這一款強調「音樂就是武器」的射擊遊戲中，類似納粹的團體－「新秩序國家（ The New Order Nation ）」挾政府與企業的結合體企圖在短時間之內席捲全球，若在他們專制、暴政的統治下，自由將是昨日黃花！

為了實現他們的野心，他們首先在洛杉磯最熱門的俱樂部中，綁架了全美國首席的搖滾樂團，Aerosmith ，但這一切尚未結束，因為他們的下一個目標就是你！因為只有你才能停止他們瘋狂的破壞，別忘了－音樂正是你最大的武器！就快拿起多片裝的 CD 發射器，好好地猛 K 敵人吧！

負責改版的 MIDWAY 小組，擁有許多將大型電玩改寫為電腦遊戲的經驗，其中最著名的，當然要算是《真人快打（ Mortal Kombat ）》了，而在本次的作品中，很明顯可以看出遊戲的流暢效果更佳，配合動感的重金屬搖滾音樂，整體的移植表現更高了。



Aerosmith 的首領留下的線索

多種不同的寶物

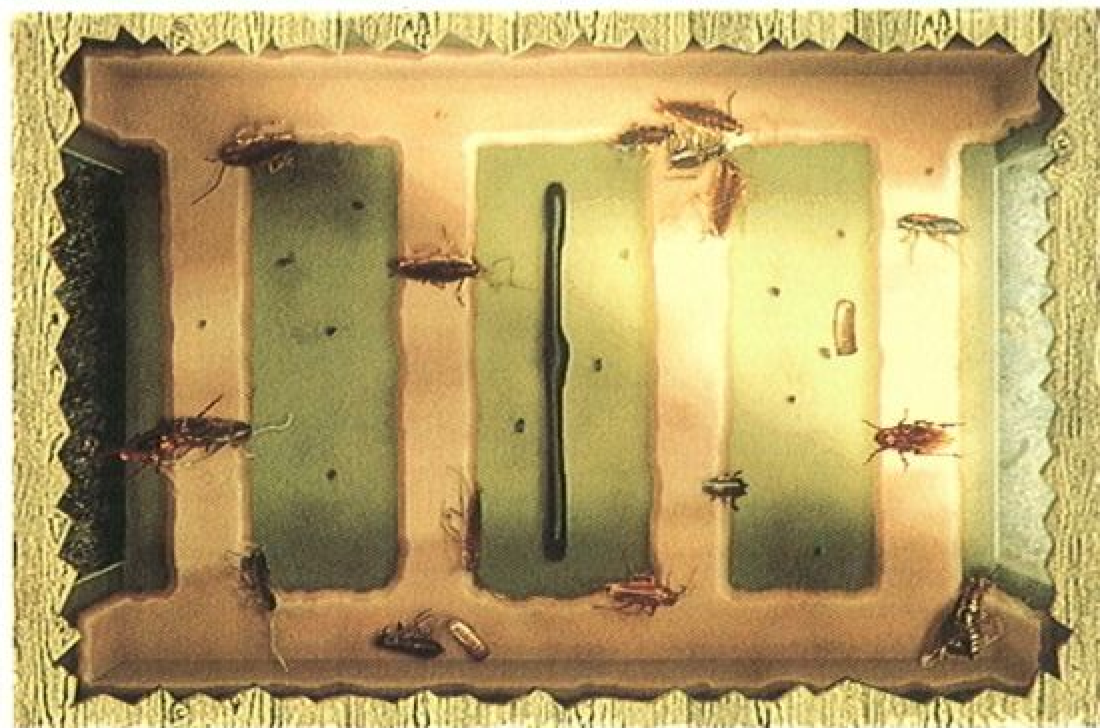
就像真實的大型電玩一樣，繁多的寶物設計是吸引玩者的不二法門，這裡也有金銀 CD 、散彈槍、雷射 CD 、盾牌、骷髏炸彈、徽章等，有的能增加攻擊力、有的能提高得分、有的則是你打倒「新秩序國家」的必要象徵！而在多達六大關的龐大關卡中，除了因劇情的推演，玩者必須先通過第一關－洛杉磯的X俱樂部之外，在接下來的過程中，玩者則必須執行解救 Aerosmith 成員的任務，但他們被分別囚禁在五個不同的地點，要先解救哪一個呢？遊戲並沒有限制，因此可自由選擇不同的順序進行，而獲得不同的感受。

突變的大怪蟲可是打不死的



土人們是難纏的角色

Bad Mojo 壞蟑螂



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	WIN95	機種：486DX2 以上 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
ACCLAIM	英特衛	7 月中旬	音效：WIN95 相容 操作：K



遊戲界後起之作，這部極盡噁心、變態之能事的另類風格後起鉅作－壞蟑螂（ bad mojo ）文後，你就會發現，做一隻活在陰暗角落，吃著人類所製造的垃圾，穿梭在地下水道間的蟑螂是一件多麼令人心曠神怡的事在這個遊戲中，你扮演一隻倒楣的蟑螂，爲什麼是一隻倒楣的蟑螂呢？因爲你原本是個男人，一個剛剛因爲發明了一種可以將全世界蟑螂瞬間殺光的藥，而獲得一大筆財富的幸運傢伙。正當你要帶著這筆鉅款，離開那骯髒破舊的住處時，你打開了母親所留下的項鍊，就在這一瞬間一陣螢光閃過，你頭昏腦脹，當你恢復了清醒之後，你發現自己多了好幾隻腳，頭上多了兩根鬚後你變成了一隻道道地地的蟑螂。

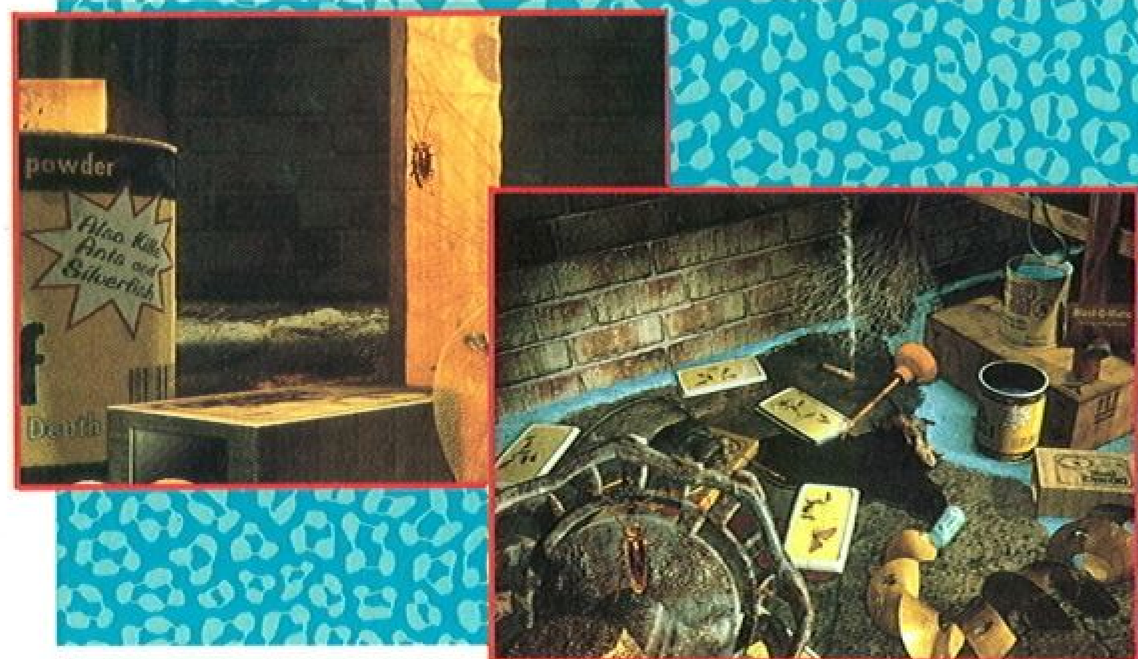
不管你到底是什麼，你都要活下去，你穿過了垃圾堆，在充滿了臭氣的水管中穿梭，只爲了得到一塊餅乾碎片，你費力的爬上餐桌，只爲了要喝一口滴在桌上的湯汁，但是你一定要活下去，雖然是在一種沒什麼尊嚴的情況下，可是你必須知道是誰把你害成這付德性的。

遊戲不只讓你找口食物就算了，你必需想辦法去對付各種敵人，通過層層的阻礙。你的環境惡劣到了極點，滿地的黏蟑螂藥，風乾的壁虎屍體，散發著腥味的死老鼠血液…如果你的心藏不夠強，看到這些後可能就已經昏倒了。但是蟑螂的天性是堅強的，更多的敵人等著你去對付。一開始是一隻蜘蛛，接著有被夾在捕鼠器中的半死老鼠，垃圾堆中巡視地盤的貓，欺善怕惡的壁虎…除此之外，散發著誘人香味的黏蟑屋，滿地的電線，高溫的熱水管也隨時會在你不留神的時候讓你命喪黃泉。或許在夜深人靜的夜裏，站在同伴的氣體中，你拾起你那只能仰起 45 ° 的頭，張開細小的雙眼，你會感概生存的不易，蟑螂沒有想象中那麼的好當的。

除了應付敵人之外，蟑螂也有自己的一套消遣方式，你可以趁著人類睡覺時，爬到他臉上跑來跑去，如果你嫌這種娛樂太刺激，恐有一掌斃命的危險，也可以爬到桌上，將人類的食物蹧蹋一番，消消你心頭的怒氣或著你喜歡團體行動，那你更可以呼朋引伴，號召一大群同伴和你結伴出遊，嚇嚇那些膽小的人類，獲得莫大的快感。

遊戲畫面設計的十分精緻，光是看看片頭的動畫就讓人覺得倒盡味口，膽汁都想吐出來，場景的設計更是寫實，完全展現出那種陰暗潮濕，黏不拉基的眞實感，一些景物是以 3D 的畫面製成和眞實的狀況一模一樣，整套遊戲所展現出風貌及趣味性，絕對是獨樹一格，在是以往所有遊戲中所沒有的全新感受，雖然這是大套英文遊戲，但蟑螂是沒有語言隔閡的，要用到的英文少之又少，基本上只要能看的橫 LOADBSAVE 就就可以了。遊戲的音效更是令人毛骨聳然，當你聽到蟑螂爬過時發出的聲音，保証你聽的頭皮發麻，覺得那隻蟑螂就在你腿上。

或許有一天，你習慣了這種生活，體會個中樂趣之後，你會站在水籠頭上，對著你的同伴大聲喊著！兄弟們，讓我們把這個地方搶過來吧！







魍魎戰記

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4 MB 顯示：V 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
工畫堂	松　崗	七月中旬	



這款作品的登場角色與漫畫中完全一樣，但在故事方面就有較大的出入，由聖神邪擔任主角，因爲是是改編的作品，在這方面讀者們要有心理的準備。故事描述著自摩陀羅在火燄迴廊的靈氣爆發之後的兩年，聖神邪帶著昏迷不醒的摩陀羅，回到聖神邪的故居靈山，但因聖的身上帶著極爲重要的草薙神劍及摩陀羅，和平的日子一下就被緊追而來的金剛國的士兵們所破壞。

脾氣爆烈的聖神邪得知心愛的妹妹被帝國士兵擄去後，立刻帶著摩陀羅想要追回小妹，一路上除邂構了夏凰翔及另一位遊戲中的女主角摩唎迦之外，也得知彌勒帝的最終野心，一行人懷著各自的心思、相同的目的，一齊走上命運所連繫的道路。整個故事與漫畫並沒有什麼牽扯，各位摩陀羅迷們可用類似看外傳的心情來看待它。



聖神邪的犀利眼光

披著黑色風衣的影王

精彩絕倫的遊戲內容

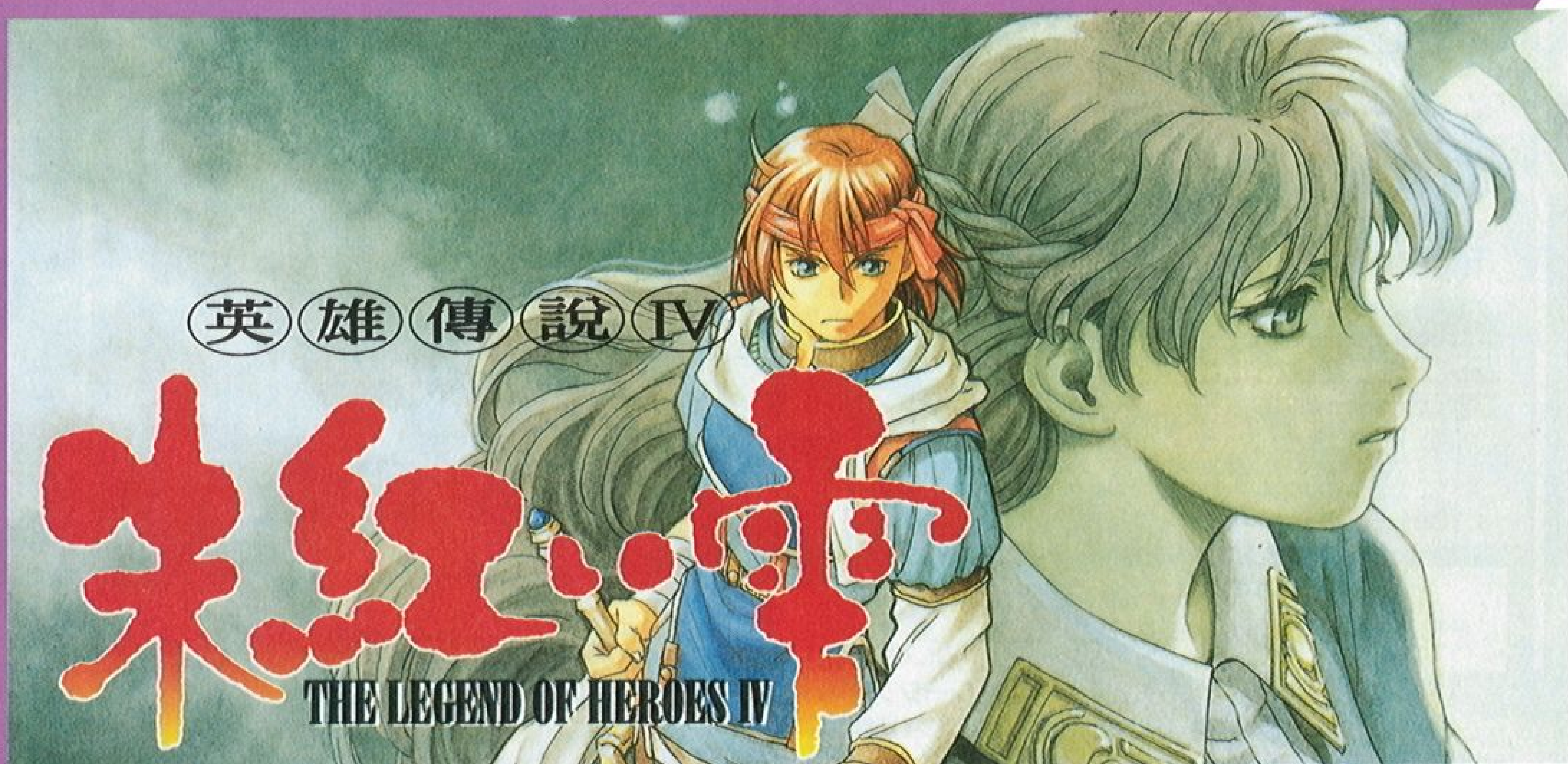
遊戲中最精采的，莫過於欣賞作著將黑白定格的漫畫轉成彩色的動畫了，遊戲中在較爲重要的過場之處，都有一段連接劇情的彩色漫畫，相當動人。

雖然名爲 RPG，但在遊戲中一概不用傳統的角色扮演系統，事實上，筆者認爲與其歸類爲角色扮演，還不如劃分至冒險較爲合適。遊戲內的設定將一般 RPG 裏的角色成長及武器、魔法、道具等物品去除，改用自己創出的「輪能」爲戰鬥及平時遊戲進行時的主要工具。作者採用了印度、中國等地傳出的觀念 Cakra、梵語爲「輪」之意。瑜迦的觀點中，指會陰至百匯的各處能源點，這些點的主要所在則各家紛紜，一般來說只有六點是被公認的。遊戲中共有九種的輪能，這九種能力包括了恢復、偵測、戰鬥、控制等等能力，不論戰鬥或是平時畫面中，都需要適當的運用這些能力來輔助遊戲的順利進行。在這樣的設計下，玩家們可以拋開傳統角色扮演遊戲在進行時需注意的其它細節部份（如武器是否適當、等級、道具是否足夠等），只要專注在劇情的發展上即可，而這也是原作者的初衷。



施展神界魔力

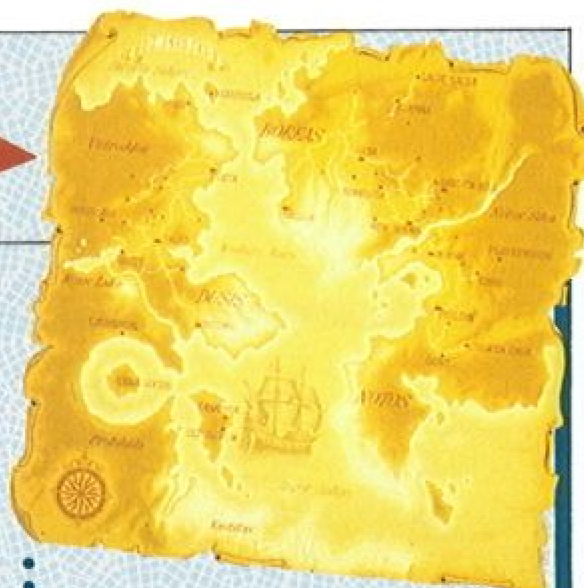




遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	J-win 3.1/95	機種：386 以上 記憶體：640KB 顯示：V 音效：G 操作：K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
FALCOM	未定	5 月 24 日	

這款由日本 FALCOM 公司製作的 RPG 大作，預計將在 5/24 日正式發行，英雄傳說從一到三代都是 98 名作，在日本一窩蜂的 WINDOWS 熱潮下，終於在四代時支援了 JWI N3.1 和 JWIN95，堪稱是遊戲界的大事，在四代中比三代的白色魔女多出數倍的場景，同時也可以自由選擇夥伴（ party ），遊戲的副標題朱紅之雲，從附圖中我們可以清楚地看到血的顏色，是的，遊戲所想要表達的也正是這種感覺－生命的脈動，讓我們清清楚楚地意識到生物生命存在的訊息，也就是栩栩如生的感覺，摻雜著七情六欲和喜怒哀樂，象徵生物欣欣向榮的活力，在水中化開的血跡給人一種恍然的感覺。

遊戲舞台



遊戲舞台－塔拉西爾大陸的全貌

這款遊戲將發行 9801 、 9821 、 PC 以及衆多次世代主機版本，在 PC 上從 386 到 586 都可以使用，不過以筆者使用 WIN95 的經驗來說，這樣一個大型的 RPG 遊戲，恐怕不是低階 386 和 486 主機所能負荷得了的，製作公司也承諾將在 PC 上使用 MIDI 音源，這將使得 PC 版的朱紅之雲擁有超越其它版本的最佳畫面和音源系統。

遊戲的舞台是以前作中塔拉西爾大陸－卡卡夫城西邊的大國愛爾菲丹爲故事背景，該公司的 HOMEPAGE 上也展示了塔拉西爾大陸的全貌，這張地圖相當地大，可見得 FALCOM 所宣稱的數倍場景並非噱頭，再加上上百個特殊場景的設計，使得這個架構在卡卡夫曆 937 年，也就是前作白色魔女 55 年前的故事，把時空的鏡頭再度倒轉成爲跨越過去和現在的巨作。

神與神之間的戰爭，使得六件神器遺失，遊戲中的主人翁亞賓爲了找尋失散多年的妹妹愛美，起身前往這個善神與惡神相爭的土地，這塊大陸自古以來就在兩神爭戰的砲火中掙扎。對於遙不可及的神祇，人們心存敬畏與恐懼，神所昭示的律例約束著人們的起居生活，兩派神祇的爭戰不僅使人民無所適從，更對生命的眞諦失去了信，人民生活極端困苦，地荒廢貧脊，踏上愛爾丹意味著主角必須克服重重險阻，在善神與惡神的窺視下進行艱困的尋親之旅，善惡神之間的短暫均勢會不會因爲玩家的出現而產生變化呢？天邊的雲彩呈現出詭異的繽紛，似乎在告誡人們：天神因爲你們的不敬而發怒了…





遊戲中的各類場景

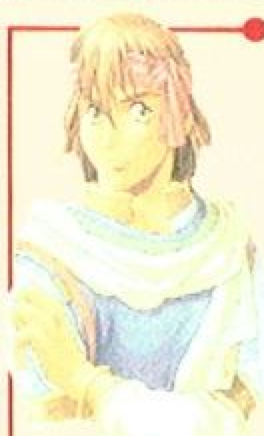
遊戲系統

在遊戲進行的過程中，玩家最多可以擁有四位夥伴，組成探險的隊伍，這四位夥伴各有不同的性格和能力，能夠提供玩家在旅程上必要的協助，同時也爲達成任務盡一份心力，此外新 TCB（ Tactics Combat Battle 戰術對戰系統）允許玩家以半即時性的方式參與戰鬥，並加入了前所未見的精靈魔法系統，此系統共分爲地水火風四類，每一類都有五個等級不同的破壞力，主要分成以攻擊爲主的黑色魔法系及以回復爲主的白色魔法系，遊戲中的每個角色基於屬性的不同，可以施展不同程度的精靈魔法召來精獸作戰。

遊戲的美工據稱是一流的，同時引進了先進的地形模擬系統，使得遊戲的眞實度大爲提高，看起來會有一種虛擬實境的感覺，或許玩家會說那幾張圖看起來似乎並沒有那種「一流」的感覺，這是因爲在 HOMEPAGE 上圖的解析度都被降級的緣故，等到看到眞的遊戲時必然會爲其眞實的畫風和精緻的美工所折服。

而音樂方面則是同時支援了 FM 和 MIDI 音源，想必是相當有「聽頭」的，因爲 WEB 上沒有提供相關的音樂檔案，所以筆者只能到此打住了！

登場人物的簡介


Avin 17 歲


Eimlle 15 歲


Rutice 16 歲


Mile 18 歲


Shannon 17 歲


Gawaine 51 歲

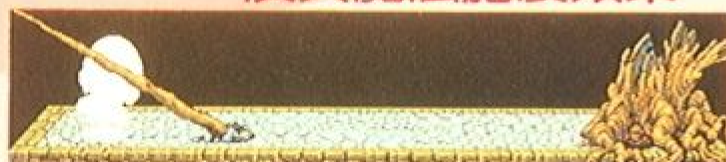

Martie 25 歲


Muse 18 歲

精獸召喚の新魔法—精靈魔法

等級 2 的地の精獸及其魔法施展效果



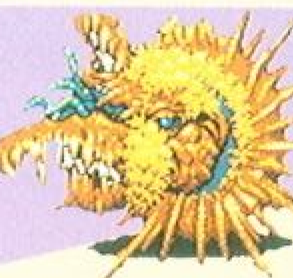


等級 2 的水の精獸及其魔法施展效果





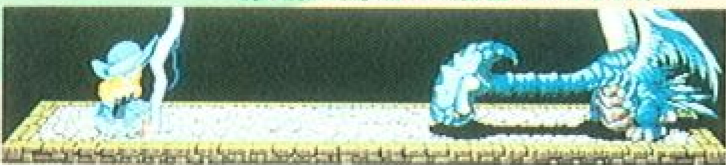
等級 3 的火の精獸及其魔法施展效果





等級 3 的風の精獸及其魔法施展效果





有些廢話

看到這篇文章的同時，相信遊戲也已經在日本上市了，以往在 PC 上想要玩到日本的 RPG 遊戲可是相當不容易的事，尤其是像英雄傳說之類的大作，不過隨著 WIN95 王朝的建立，意味著硬體無關的現象越來越明顯（指的是不同廠牌的東西，像音效卡、顯示卡將不再有不相容的現象發生，不過這是理想境界和實際完全是兩回事）。

而未來不論是美國、日本或者是英國、法國甚至是阿拉伯的遊戲都將是 WIN95 的常客，除了 WIN95 之外，隨著科技的邁步向前，軟硬體的更新速度越來越快、功能越來越強，在這一波升級浪潮中最值得注意的恐怕就是網路了！網路的熱力正逐漸地蔓延開來，VR 技術可望在今年完全成熟，下一波的主流極可能由網路主導，話說回來筆者既非先知也沒有預知的能力，誰曉得明天的遊戲又會呈現什麼樣的風貌呢？姑且相信筆者的廢話吧！

想對這個遊戲有進一步瞭解的人可以到 http:// www.falcom.com/看看 ！



四代的畫面繪製的頗爲精緻

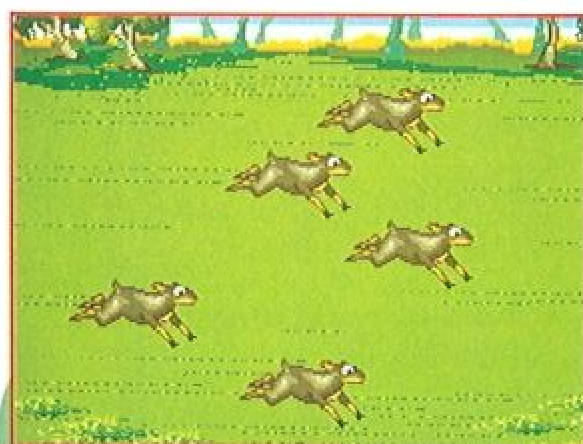
魔島大富翁



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
棋盤策略	光碟／磁片	DOS5.0 以上	機種：486-33 記憶體：4 MB 顯示：SVGA 支援：S/G/U 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
智冠科技	智冠科技	暑假期間	

目前的遊戲類型可說是層出不窮，除了RPG（角色扮演）、AVG（冒險）、SLG（策略／戰略）…等原先單一的類型之外，還有一些將各種類型合而為一的綜合類型，如戰略 RPG 等。你可想過，如果將較熱門的遊戲類型，如角色扮演＋策略＋大富翁（棋盤）類型湊合在一起的話，將會是怎樣的遊戲呢？以下就為各位來介紹這類型的新遊戲－魔島大富翁。

遊戲的進行方式



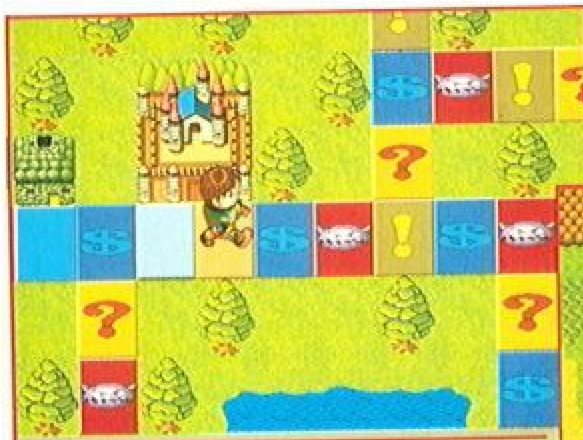
閒暇之餘 來賽狗吧！

遊戲將卡瓦大陸分為兩種遊戲模式及四塊區域，在一般模式中，玩者必須率領部隊四處討伐，以經濟（用錢買下）或軍事（派兵攻打）的手段取得其它領地。這時其他領主自然不會坐以待斃，他們將會以明（軍事侵略）或暗（使用卡片陷害）的手段來阻擾你，所以你必須一一鏟除他們。若擊敗了這些對手，你自然就能贏得最後的勝利。遊戲中除了購買領地及收取過路費之外，還可以用強硬的手段來奪取對方的領地，所以你再也不必為了走到別人的領地而大呼破財了！打下來不就好了？不過小心對方也會這麼做，所以記得召募些部隊來守城哦！

在劇情模式時，玩法就有相當的挑戰性。你必須在各區域的征戰途中打聽情報，以瞭解要完成該關卡目的的方式，有時是擊敗某一強悍的對手，有時是找尋某項絕世神兵等，可說是不一而足；這時你就得完成此目的，才能進入到下一個區域。在劇情模式中，你不僅可以一直累積自己的經驗及能力，還可以將自身的資產帶到下一個關卡哦！

在進行遊戲時，由於是採用棋盤模式來進行，卡片自然就成了一項最重要的東西。遊戲中一共有數十種卡片，你可以在途中得到或購買到它們，這些卡片除了讓你可以掌控進行的步數之外，還可以在戰鬥中攻擊敵人、恢復我方狀態、陷害別人或防禦敵人的陷害等。其中像資金平均卡、瘟疫卡等都具有強大的威力，如果你能夠再配合其它的卡片來使用，可說是效果十足。

除了卡片之外，你也可能遇到各式各樣的事件，像是得到財寶、拾獲物品、遭到詛咒、領地遭到天災等千奇百怪的事件，還有進入各種特殊場所，以召募部隊、購買武器裝備、物品及卡片，或是傳送到其它地方等。有些地方還設有一些有趣的小遊戲，讓你在征戰之餘也能夠輕鬆一下哦！玩得好的話，搞不好還能得到非常強力的武器裝備哦！



製作中的地圖畫面



整體地圖之一覽

綜合各項遊戲的特色



遊戲之開場畫面



原本統治著卡瓦大陸的凱羅帝國在史稱『魔王會戰』的大規模戰役之後，由於帝王身亡、領導戰爭的英雄失蹤，使得一些原本就懷有二心的將領趁機佔地為王，使得帝國分裂成許多以領地為主的勢力。並開始相互征伐，使得卡瓦大陸再次陷入了混亂之中。經過了數十年的光陰，在這些領地之中，興起了幾個較具名聲的領主，他們都宣稱爲了要停止大陸上的混亂，他們決定出兵討伐其它領地，並進而統一整個大陸。而你所要扮演的，正是其中之一的領主，為了統一整個大陸，得率領麾下的衆部隊，將其他的競爭對手一一擊敗，以取得統治帝國的霸權。

別以爲這個遊戲與一般的策略遊戲一樣複雜。由於採用大富翁型態的棋盤格式及來遊戲方式進行遊戲，使得遊戲非常容易上手，但仍保有原本策略遊戲豐富的內容；再加上主角及所屬的部隊可升級、購買各項裝備以增強能力，在劇情模式時還得收集情報以達成該關卡的目的，所以也具有 RPG 的特色。

將遭遇的敵人及怪物

在遊戲中一共可選擇四個角色，與一般大富翁的遊戲所不同的，是每個角色都有他的特色，像劍聖具有兩次攻擊的能力及強力劍技，獸人王則有壓倒性的破壞力；大祭司能施展各種強力的攻擊及防禦法術，大法師則能夠以毀滅性的破壞性法術來摧毀一切敵人。隨著玩家所使用的角色不同，攻略遊戲的方式自然也有所不同了。而且不僅如此，對方的角色也有他們各自的思考模式，像是劍聖是屬於平均型的角色，獸人王則喜歡以軍事來奪取敵人領地；大祭司的和平主義，使得她會以金錢來購買對方土地，而大法師則是以卡片使對方重創之後，再趁機擊倒對手。像這樣的人工智慧，自然使得遊戲性更爲提升。

遊戲中的一大特色便是以全動畫表現的戰鬥。除了四個主角之外，他們還可以召募各式各樣的怪物來加入其陣營；而這些多達三十餘種的部隊，每一種都有其特殊的攻擊方式及特殊技能，像是聖武士的聖劍斬、龍人的狂龍擊及法師的火球術等，可說是多采多姿；而這些攻擊方式都有全程的動畫來表現，使得遊戲的戰鬥成為最引人注目的焦點之一。有些較巨大的角色，像是獨眼巨人、沙虫及火龍等，其圖形自然也比其他部隊大了許多，而據說最後的頭目還佔了半個螢幕大哩！你想瞧瞧他們的英姿嗎？請拭目以待。

根據該製作小組宣稱，魔島大富翁將有可能在暑假期間推出。在炎炎夏日之下，就讓魔島大富翁來幫你清熱解暑吧！

劍聖



◆原本是傭兵團首領，也是曾打敗魔王之勇者後裔，為建立自己的國度而戰

獸人王



◆為前任獸人王與人類女子之混血，因血統遭人類排斥，而獸人族也遭到人類所迫害，因此領導獸人族起而反擊人類，意欲奪取大陸霸權

大法師



◆年紀不詳之魔族女子，擁有過人的野心，為了奪取魔族之王的位置，計畫先奪取魔族之王的位置，便計畫先奪取大陸，以培養自身勢力

大祭司



◆為天門教從小所計畫培育的精英，在繼承教主之位後，為宣傳教義，恢復大陸和平而戰

皇帝



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟／磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：4 MB 顯示：V 音效：A/S/M 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
全崴	全崴	八月	

中國自古以來多少人為了實現一個偉大的夢想，而流血叛亂大動干戈，一心只為至高無上的“皇帝”寶座。歷史上有的皇帝勵精圖治，使國富民安；有的皇帝昏庸無道，使國家走向衰亡，一個國家的興衰全繫當朝皇帝的治理。遊戲背景約在西元七世紀，那年你剛滿二十歲，相貌才智平庸，只因是嫡長子順理被封為太子，幾日後突聞父皇駕崩，在衆大臣的安排下登基為王，整個中國就交到你手上。你在位其間除了享受特有權勢，還得把國家治理好，而後代的歷史會記錄這時期的中國情勢，看你是否能成為千古流芳的好皇帝。

一早醒來，幾個太監小心的幫你梳洗更衣，穿戴好龍袍皇冠，走出金龍殿，這麼大的皇宮該上哪去呢？小太監提醒你大臣都已在宣政殿等候早朝。我這剛登基的皇帝想了解江山有多大、子民有多少，戶部尚書把資料呈上來…治理這麼大的國家該從何處著手呢？嗯…先開發資源充實國庫，再來做些偉大的建設。

臣說：稟皇上，勞役不夠。「給我徵民伕來做呀！」

臣說：稟皇上，東突厥襲擊關內！「派大軍去給我打！」

臣說：稟皇上，嶺南百姓暴動！「快派士兵去鎮壓！」「什麼！沒有士兵了！」

「什麼！建設長城死了很多民伕！」「什麼！黃河氾濫淹沒了半個河北…御醫：皇上體力衰竭，請休息。退朝後體力剩 10 點，到百劇院看個戲，增加了 2 點才藝。夜晚來臨了，想到後宮美麗的嬪妃們，就迫不急待囉…。



細膩的繪圖功夫

大臣的資料很詳盡

最佳皇帝換你做做看…

就像一般養成遊戲，皇帝的生活安排將影響到他的各項屬性值，其中智慧、武術、魅力、才藝這四項，影響皇帝在施政時的效果，看你要在那方面有高效率的表現，可以專注的修練，利用早朝過後的空檔時間，到御書園、武道場、棋琴閣、百劇院等地方活動活動。

「健康」和「快樂」在你忙於公事時很容易忽略掉，拖著虛弱的身子做什麼事都不起勁，如果病倒了你連爬下床的力氣都沒有，還談啥國家大事。快樂…當皇帝是一件很快樂的事，雖然一堆天災禍事要處理，但只要想到後宮美麗性感的嬪妃們，那可是快樂似神仙，呀…呼！

談到「壽命」又是讓人有點無法面對，人生自古誰無死，縱然貴為天子，也會有蒙主寵召的一天。當皇帝在溫柔鄉內縱情縱慾時，死神正張大口侵噬著壽命，歷史上短命皇帝多而且怕死，煉製長生不老丹變成皇帝重要的課外習題。

「體力」是皇帝最重要的屬性，這個遊戲不是回合制下指令，它是以下指令扣體力的方式進行，因此你必須要安排出京狩獵，來增加最大體力值。至於消耗的體力要藉由睡眠來補充，金龍殿獨睡恢復的較少，後宮侍寢的嬪妃如果能力強，可以幫皇帝恢復很多的體力。

雖然培養皇帝的屬性不是這個遊戲的重點，但是可想像到這些屬性在未來施政時，無論內政、外交、戰爭似乎都受到影響，這將是策略遊戲最迷人的地方。

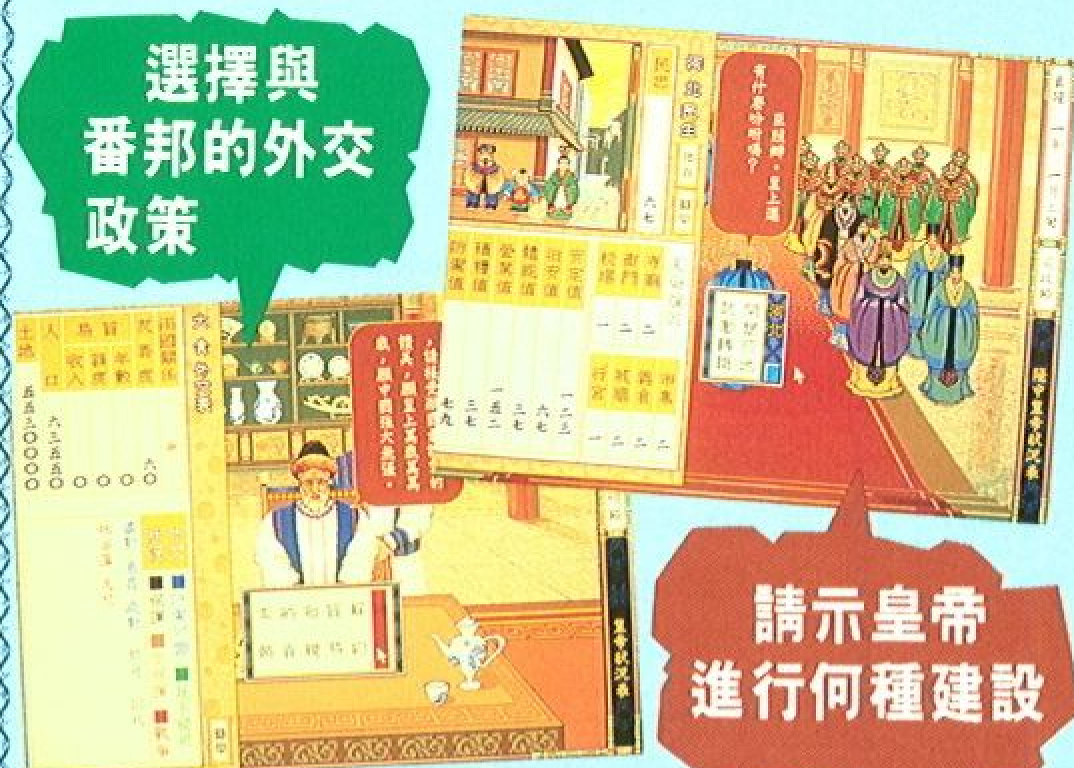


後宮佳麗三千，晚上可不寂寞囉！

廉能的朝廷

有廉能的朝廷，才是治國的根本。吏部在制舉中拔濯優良人才，知人善任。在初期皇帝體力不多時可將地方政務委任自治，避免無暇指揮而使地方生產落後。戶部實施戶口普查確立戶籍，注意國庫的收支，有多餘的錢就爲士兵添購武裝配備。禮部的外交做的好，國際地位沒煩惱。兵部儲備強大軍力，沒人敢動你一根汗毛。刑部要能積極查緝貪官污吏和亂臣叛賊，賞罰分明，勿枉勿縱。工部要致力地方建設，這樣百姓的民生指數才會上升，才會更努力的從事生產，如果有經費可建造如大運河、競技場、萬里長城…等等特殊建築物，對國家的發展有很大的幫助。至此文官清廉武官忠誠，一心擁護皇帝，社會秩序建立好，朝廷聲望永不垂。

能在國際上揚眉吐氣，成爲人人畏懼的強國，才是有氣魄的皇帝。有兩種方法可以達成，就是外交和征伐，但這都必需有強大的軍事爲後盾。戰場上除了兵多、訓練值高、防具值高能佔優勢外，步兵、槍兵、騎兵的戰法要研究，步步爲營，相信你可以打贏這場戰，擴張你的疆域。有軍事後盾才能在外交上有談判籌碼，如果你讓對方能簽下保護條約，就能不傷一兵一卒使別國臣服於你，成爲你的藩屬國，定期進貢保護費，當然你也需要派兵保護你的藩國。歷史上的唐太宗在這方面有傑出的成果，還被尊崇爲「天可汗」。直接發動戰爭佔領他國，擴張中國版圖，這是偉大的事業，你能仿效歷史上横跨歐亞的成吉思汗嗎？



選擇與番邦的外交政策

請示皇帝進行何種建設

人民的福址

能重視人民的福址才是個好皇帝，我們來了解一下如何讓百姓安居樂業。遊戲將壯丁的職業分爲農、牧、商、工，這四種職業在四種已開發的土地上工作，成爲獲利的來源，每人獲利的多寡和他分配的的土地資源成正比。地方刺史負責開墾荒地和鼓勵轉職，只要將政務委任自治，刺史會自行開發，但如果接到皇上的旨意行動，其開發效率會增加。壯丁生產所得扣掉賦稅和生活開銷，其餘的會儲蓄起來，等到累積足夠的金錢，他們就有能力翻修房屋，過著更舒適的生活。此外做好地方建設、降低稅率、清廉的地方官，這些能增加民忠值，百姓的工作意願大增，富裕康樂的情景就在眼前。

當皇帝你覺得哪一點最重要呢？在進入遊戲當皇帝之前，有二十題性向測驗，其中一題是「你認爲皇帝在統治國家時，最應重視那一點？」有三組答案，一、廉能的朝廷。二、軍事。三、百姓的生活。這眞的很難抉擇，因爲這三個答案都很重要嘛！這就是策略遊戲好玩的地方，你想成爲怎樣的皇帝，一切操之在你。

初看這款遊戲的畫面，精緻優美以爲是 SVGA 顯示，但實際上是由 16 色繪製成的，這和日本 98 的遊戲相比毫不遜色，連日本韓國都稱讚這套遊戲美術畫面的表現，若動畫能再多增加一點就更好了。遊戲全程都以滑鼠操控，整個操控流程都相當順暢，上手非常輕鬆簡易。至於聲音方面嘛！皇帝的配樂很中國、很令人陶醉，相信你聽了之後也會有同感。



民間慶祝天子出巡

出去聽聽百姓怎麼說吧！



上那兒走走呢？

聖光島



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	DOS	機種：486-33 記憶體：8MB 顯示：SVGA 音效：U/S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
世紀縱橫	世紀縱橫	九月中旬	

從危機遍佈的禁地深處，到一望無際的湛藍天空下！你將尋找隱藏在這個世界的巨大秘密，憑藉自己的思考決定命運，依靠自己的雙手開創未來！這就是『聖光島』所要帶給各位玩家的挑戰！

可自由選擇遊戲過程





相信每位玩家在玩任何一套遊戲時最痛恨的情況，就是『卡住』及踩地雷式的超高機率戰鬥，當你的新鮮感與耐心皆被時間消磨殆盡後卻毫無進展，殺不盡的怪物卻頻頻出現攪局，這套遊戲恐怕也將被玩家束諸高閣。『聖光島』是國內第一套絕對高自由度的角色扮演遊戲，『聖光島』中的 NPC會對你動之以情、誘之以利的拜託你幫助他（她）救救他（她），玩家們對所有的請求都可以置之不理，或非常熱心的四處奔走；不管你接受與否，決不會造成遊戲的卡死；玩者用不著遵守遊戲規則，你可以用崇高的使命感玩『聖光島』，也可以用遊山玩水的心態玩『聖光島』，本遊戲預設多達 12 種的結局，都不會忘記玩家在遊戲過程中的貢獻。



在遊戲的戰鬥方面是採『既時回合制』，在沒有發生戰鬥時，敵人就在地圖上四處遊走，當雙方接觸時也是在地圖上開打，開打後就採回合制，以便讓玩家有足夠的時間考量下一步的行動。製作小組不以機率控制戰鬥次數，玩者急著趕路或忙著解謎救世人時，只要離開敵人的行動範圍即可避免戰鬥的發生，不過當玩者看過細膩的交戰動作與精彩的魔法施展，說不定會對戰鬥樂此不彼。

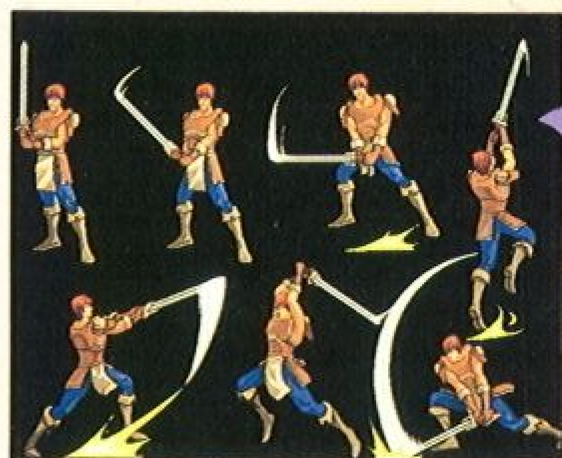


造型特異的NPC及怪物

高度互動式的劇情架構



角色的檢閱資料介面



頗具魄力的攻擊動畫

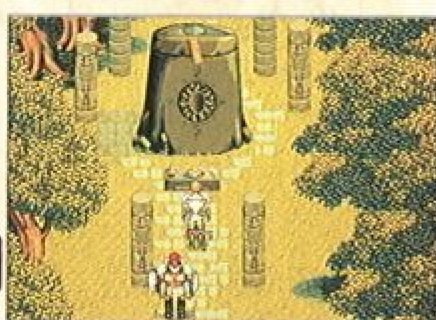
什麼叫做『角色扮演遊戲』？顧名思義就是玩者扮演遊戲中的主角去達成遊戲的預設目的，才可完成整個遊戲。現在，『聖光島』在這個固定的公式上做了很大的修改，將大部份的決定權交給玩家，就好比你可以不同意我說的話，但你必須尊重我說話的權利。所以，『聖光島』尊重每位玩家在玩本遊戲的時候可以自行決定是否要接受每個任務，『聖光島』有難以想像的彈性。

『聖光島』的劇情是構築在一個階級制度的悲慘世界，一位涉世未深的年輕人在經歷一段無理的暴行之後，立志要推翻『摩羅王朝』的統治，而所衍生出來的冒險旅途。遊戲中有風趣幽默的故事情節，引人深思的對白，因為價值觀的不同所產生的種種對抗，耐人尋味的世界架構，在在都顯示出製作小組欲使本遊戲成為老中少咸宜的娛樂軟體，也藉此為電腦遊戲注入新的創意！

所謂的 NPC『非玩者控制人物』，這些在遊戲過程中所預設的觸發媒介是不可或缺的靈魂人物，因為『NPC』是引領玩家掌控情報的來源，也是構成整個遊戲環境的重要物件。玩家可以在遊戲中見到一幕不同陣營的雙方互相械鬥，因為你的介入而造成情節的變化，這種玩家與『NPC』之間的互動，在遊戲進行中有非常多的運用。在串連過場劇情的動畫方面，製作小組全用 3DS 繪製，當玩家在遊戲進行中獲得了某些關鍵性的進展，就可以欣賞到視覺上的震撼；製作小組在影像的表現所投注的心力，絕對不會令玩家失望。『聖光島』不單單只把重點放在外觀上，在『NPC』的細微反應上，也做了完整的考量，更進一步來說，也是在每個角色的動作表現上，能盡量地符合環境所應有的舉止。

接下來再了解『聖光島』的設計理念，製作小組希望每位玩家在玩這套遊戲的時候，都能有一種投入感與參與感，所以，在支線任務的安排上有創新的作法。製作小組放了更多的對立，讓玩家去衡量解決的方式；舉例說明：甲與乙都要你幫助他，甲有他的一套說辭，乙有他的一套理由，玩家若是幫助甲或乙，各會造出截然不同的結果，玩家會從這不同的結果中獲得正面或反面的影響，在此製作小組將給玩家較多的思考空間。在戰鬥方面除了某些情節不得不打之外，絕大部份的主控權皆由玩家決定，角色扮演遊戲的樂趣並不是建立在太多而又大同小異的戰鬥動畫上面，它的重點應該是在思索周遭事物然後做出正確的反應，而不是以過多的戰鬥來提昇耐玩度。在角色的升級成長方面，製作小組使用一種非常親和的計算方式，戰鬥雖然也是提昇經驗值的方法之一，但是，在『聖光島』的遊戲世界中有非常多的學習機會！

完整呈現世界觀的遊戲畫面





遊戲進行時的地圖畫面

製作小組為了畫面效果的營造，都能夠求得盡善盡美的完整表現，所以採用了 640 × 480 的解析度，這也意味著高解析將已經是時代的潮流，而玩家的配備必需也得跟得上才行。『聖光島』取消了大地圖的設計方式，所有的城鎮各處的地點及自然景觀皆是實際比例繪製，每一幕場景如同電影般的精雕細琢光彩絢麗，每個 NPC 生動而活潑地在舞台上演出，酒館內有射飛鏢及抽煙喝酒的客人，溫泉區有洗澡的女人，野外有四處覓食的動物…等等。遊戲中的所有物品皆真實地存在於每個角落，玩者看得到也拿得起，若是撿到護甲的話，甚至能直接拖到狀態欄立即裝備，這時人物圖形也跟著變換，這一切都會完整的呈獻在玩家的眼前！

『聖光島』是一套原創性非常強的遊戲，它有別於市面上一般似曾相識的國產遊戲，它沒有踩著別人的影子造勢。玩家們若是玩膩西學為體，中學為用的遊戲，不彷期待這款獨特風格的中文角色扮演遊戲，各位讀者若是對『聖光島』有任何的建議及特別的見解，製作小組非常歡迎您與他們聯絡，在遊戲的說明書內也會留下一頁給提供建議的玩家大名。

精武戰警

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4 MB 顯示：SV 音效：S/M/U 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
香港安信電腦	超聯國際	七月	





遊戲中的對話

二十世紀初，亞洲共和國只是一個發展中的國家。由於擁有大片國土，管理整個國家便成爲非常沉重的重擔，人口不斷的增長，再加上天災所遺留的禍害，導致這個國家經濟難以正常發展，人民貧富懸殊，教育亦得不到良好效果，以致亞洲共和國內政紛擾不安，而對外的欠債也與日俱增。

直至二十世紀末，經過各種的改變、創新，亞洲共和國逐漸步上軌道，甚至已收回了兩個殖民地，加上政府開放的經濟政策，亞洲共和國奇蹟地在十年內成爲亞洲經濟首府，不但把外債償還得一乾二淨，更在多個亞洲國家投資建設。亞洲各國在亞洲共和國的經濟資助下亦得到迅速發展。



新世紀的領導者…



3D 模組的劇中人物

廿一世紀初，亞洲多國的經濟迅速發展，在互惠的經濟利益下，各國關係變得良好，在這種太平盛世的情況，經濟發展迅速追及西方國家，使亞洲成爲世界經濟的中心。各國亦開始合作研究各種新科技，希望把亞洲變爲未來城市。工業、旅遊也相對的穫得了高速的發展；爲了維持這種和平的良好關係，亞洲國家便成立了亞洲國家聯盟，訂定各種條約，希望各國和平相處的關係得以延續。

公元 2008 年，亞洲各國決定成立亞洲國家聯盟，並推舉亞洲共和國爲聯盟的主席國；自此亞洲共和國便成爲亞洲的核心國，各亞洲國家都視亞洲共和國爲首。而亞洲共和國在國際上的地位，與西方大國亞米加合衆國（United State of Amika）看齊，甚至已淩駕於它之上。「世界警察」的地位也慢慢地被亞洲共和國所取代。

公元 2008 年 10 月 5 日，亞洲國家聯盟正式於香港成立，各國領導人均有出席，並於同日投票選出聯盟主席國－亞洲共和國。從此以後，各國的關係不但沒有出現任何衝突，而且更趨良好，亞洲國家聯盟主席國的位置無間斷。亞洲國家文化得到交流，人民生活安定，失業率幾近零，各國間的交流相處彷如和平統一。

經濟經過數十年的高速發展，於 2023 年代開始舒緩，亞洲國家聯盟開始對西方國家著手，多個大財團紛紛作出投資，希望經濟侵食這些國家！

公元 2035 年，世界各國間的關係，已有著重大的變化，所謂的『力量平衡』（Balance of Power）亦經過重新界定，雖然一向領導著西方各個列強的超級大國－亞米加合衆國－，仍然擔當著相當重要的角色，但其嚴重的經濟衰退，卻使他身陷外強中乾的惡劣局面。相反地，從廿一世紀初就有著迅速發展的亞洲大國－亞洲共和國－，不但成爲世界超級強國之一，還在亞洲國家聯盟中擔當主席國一職，在軍事、經濟、科技上都領導著群雄，尤其在研究啓發人類潛能的領域中有著很大的成就。

科技時代的新產物

爲了削減開支，亞米加政府大量減低軍隊的經費，只留下有限度的核彈設施，又把警隊私營化，希望藉此有更多的資源去挽救疲弱的經濟。而奪得警隊私營化經營權的是世界上最大的電腦科技公司－素爾集團。他們不但專長於各種電腦技術，還研究出一種相當輕便的機械戰鬥服，穿上了這種戰鬥服的警員會大大提高各方面的能力，只要兩三具這樣的裝備便能維持一個社區的治安，所以相當合符經濟原則，亦受到各州政府的歡迎。

素爾集團的私營警隊，在最初的一兩年確實起了維持治安的作用，市民亦相當讚賞其效率。可惜隨著警隊日漸廣大，貪污舞弊事件也與日俱增，而更可怕的是素爾集團的高層，發覺自己的武裝力量比政府軍還要強大，竟企圖計劃推翻政府，自己自立爲王，意圖實行獨裁統治。亞米加政府見事態嚴重，唯有秘密請求亞洲國家聯盟幫助，派出一隊精英部隊，去設法破壞素爾集團的主要兵工廠及暗殺其主席巴利斯。

這隊來自亞洲共和國的精銳部隊，是屬於中央情報所的第一特工組，亦是特能人研究計劃的優秀成果。於是這支一流部隊，便以紅十字會人員的身份出發到亞米加…

精武戰警是一個戰略遊戲，但和過往同類遊戲比較，則在劇情、遊戲操控與畫面顯示等各方面，有著大幅度的進步，就讓咱們來一探它的奧密吧！

首先就遊戲的故事性而言，比起一些傳統「魔王公主」等劇情，來得有張力。遊戲的故事背景都經過詳細的精心設定，人物間相互的關係也很復雜多變，而且還滲入了一段頗爲浪漫的愛情故事，讓枯燥的戰略遊戲也憑添幾許詩意，也希望能使玩家們完全投入遊戲之中。



精級細膩的戰鬥場景

繽紛多彩的動畫

說到遊戲的畫面，給筆者第一個感覺就是非常的細緻，人物設計充滿了日式風格，而且還會在劇情的發展下，展現出各種各樣的表情喔！地形方面的處理採用了立體設計，地面的高低是眞正存在的，不再只是靠著繪畫的技巧所產生的錯覺。另外在戰鬥時，還採用了全 3D 動畫表達，所有的動作估計超過了 1500 組，是一般戰略遊戲所不能望其項背的。而在其他同類型遊戲中，通常只有在武將單挑時，才會秀上一段 3D 動畫，但在精武戰警裏，所有的出場人物均有獨立的 3D Model，加上各人有自己獨特的招式，可以想像是如何的壯觀，保証令玩家們大呼過癮！

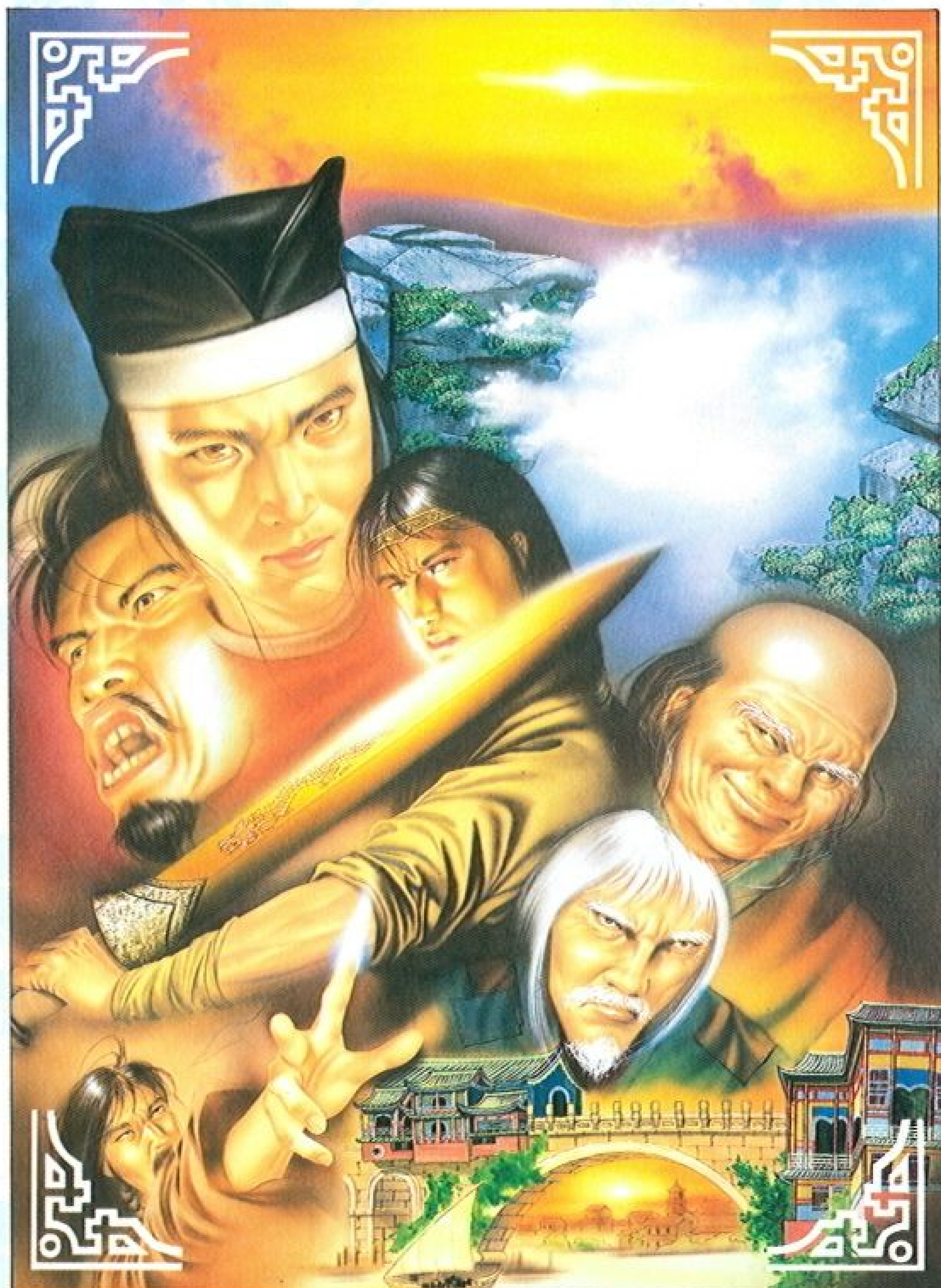
在以往的遊戲中，裝備人物武器或物件時，通常是每個人物逐一處理，遇上只有三幾個人物時，這種方法還可以，但若人物有十多個，那就非常麻煩了！在精武戰警中，使用了列表式的裝備方法，所有人物的各項配備一目了然，武器與物品更可輕易的在人物之間互相傳送，讓玩家便於操作，不需要時常轉換來轉換去的，讓您的鍵盤與滑鼠可以多活幾年，可說是非常體貼的設計！

精武戰警完全支援滑鼠操控，所有介面皆以視窗形式表現，並可在畫面上任意移動，而且設計簡單明瞭，讓玩家在進行遊戲時更得心應手。



致命一擊的連續動畫

整個遊戲的資料量超個 700MB ，加上 CD 聲軌後就佔滿了兩只 CD-ROM ，以遊戲的設計來說，可謂是一個相當龐大的製作。現時精武戰警已進入了最後的測試階段，預計七月便會和大家見面，請各位密切期待！



金庸群俠傳

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
未定	光碟版	DOS	機種：未定 記憶體：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：未定
軟體世界	軟體世界	未定	音效：未定 操作：未定

在很多武俠小說迷的心中，金庸先生是永恆的大師，他的故事情節讀來有盪氣迴腸的剛，還有繾綣纏綿的柔，深深地牽動了大伙兒的心，有許多的電影、電視劇都將他的作品搬上了螢幕，藉由明星的揣摩將劇中人物詮飾得活靈活現。而電腦遊戲這個市場也相當的看好金庸先生的著作，將其小說的劇情內容作爲改編遊戲的腳本。也造福了廣大喜好武俠小說的玩家們，讓您有機會可以扮演劇中的人物，您可曾想過？您有機會讓所有金庸小說中您喜愛的人物，成爲生死與共的知己、兩肋插刀肝膽相照的死黨呢？你們可以一起練功、一起泡妞、一起大鬧江湖、一起名揚天下，做一切您想做的事。

笑看紅塵、把酒盡歡





六大門派圍攻明教總壇光明頂

主角正在揭發成昆的陰謀

玩家在遊戲一開始時，其實並不知道自己要做些什麼，也並沒有什麼遠大的志向與目標，只是很帥性也很義氣的爲一些氣味相投的年輕伙伴解決身邊的瑣碎雜事，好比說：陪著呆頭鵝段譽傻傻的找到秘笈、拉著身世乖舛的張無忌入伙一同笑鬧、治好楊過身上情花之毒、和酒鬼令狐沖一塊大鬧江南梅莊，還有、還有就是救了石破天的一條小命，這些人全都由於玩者的多管閒事，加入了有點怪異又非常怪異的隊伍之中。

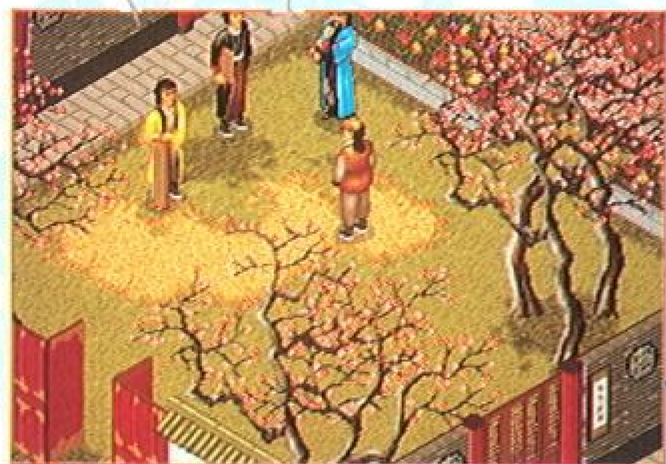
爲了某種神秘的因素，玩家們必需在險惡的江湖中冒險犯難，也促成了咱們這段奇妙神秘有趣的旅程。不過，嘿！嘿！在此小的我必須先賣個關子，等到玩家自己玩遊戲的時候，可就知道事情的前因後果了，得罪各位看倌大人，小的我這廂有禮了。遊戲中所發生的事件，對曾看過原著的玩家們，可就相當親切了，而至於謎題的設計也都是你我所熟悉的小說情節，怎麼樣？不賴吧！讓玩家可以重溫舊夢喔！

遊戲的進行是採多線化的，隨著玩家不同的選擇，會有迥異的劇情產生，讓您不會侷限於單調的模式之中，也爲遊戲增添了更多的變化性，不僅如此，遊戲還俱備了相當的機動性，除了會有很多種結局出現之外，還充滿了許多的變數與很大的彈性空間喔！您準備好來迎接這套遊戲所將帶給您的驚奇了嗎？

精心企劃

據悉本遊戲在策劃之初，是以接近<御封戰將>、<神州八劍>的遊戲類型爲出發點，讓玩家扮演的主角及伙伴們，在一個大陸上召集好人馬，到處征戰而贏得勝利。之所以採用如此的設計，是因爲金庸整套小說中的人、事、物，足已構成一個完整的社會型態，故事中有健全的倫理制度及各項組成社會的條件，看過金庸武俠小說的玩家一定都知道，他的小說結構嚴謹、條理分明，寫情寫景絲絲入扣、震人心弦，所以在遊戲中所展現的風格，也自不再話下。

笑傲江湖、唯我獨尊



喜好琴、棋、書、畫的江南四友

遊戲是以目前很流行的多類型合併玩法進行，其中共有ＲＰＧ、養成及冒險等類型的特色所綜合而成的。玩家所扮演的角色與被召募的隊員在最初開始的時候，都各自身懷不同的屬性值及不同的武功，而隨著事件的發生等與經驗值的提升，級也會隨著改變。

玩者是這個整個隊伍的主宰，您想要召募正派或邪派的人物加入自己的隊伍都可以，古語云：正邪不兩立，在金庸群俠傳中您可以將正邪兩派合併，全都隨您的意思，只是若您將邪派人物納入自己的旗下，會使得整個隊伍的作戰方針、處事態度及武功修習等走向將會相互影響，所以囉！玩者必須自己拿捏這個尺度，能否截長補短、相互中和以達到最完美的配合，則要看玩家您的功力了。



在極北的冰火島中，住著金毛獅王謝遜

另外，為了串連劇情而出現的一些特殊人物，如：東方不敗、金毛獅王、東邪、西毒、南帝、北丐及藍鳳凰、田伯光等人也會有很鮮明活潑，但不背離原著精神及其獨立性格的演出。

至於養成的部份，玩家要依劇中人物的資質及專長，使其修煉合適的內功、輕功、拳掌、刀劍、暗器、醫術及用毒方面等各項能力，每個人最多可以學 8 種武功，哪一項專精的人就可以往那一項拼命練習，這個部份將帶給玩家很多可運用的彈性空間，所謂因才施教就是箇中的最高境界了，若您能好好的掌握每個人的天份加以培養，您可事半功倍的訓練出高手喔！玩家也可以利用旅途中的一些經歷，來訓練隊員們的能力，讓他們成為某項武功獨步天下的一方霸主，這對解決事情將會有很大的幫助喔！

、風格獨特

遊戲中主要的派別有少林、武當、峨嵋、崑崙、崆峒、青城、星宿、泰山、華山、衡山、恆山及嵩山等各大門派，另外還有丐幫、全眞教、神龍教、明教、日月神教、五毒教等大小幫派，獨特勢力如西域的金輪寺、白駝山等，除了這些團體，還有一些隱於化外的高人，設定可以說是相當的豐富，將金庸小說中的幫派人物等，全都攬進了遊戲中，讓劇情更豐富多變，遊戲更添娛樂。

雖然這些教呀！派呀！麻煩的事一大堆，但是在製作小組精心設計下，全部融合成一段很有趣且多彩多姿的旅程，以〝高自由度〞的方式讓玩家進行，您想先完成哪一段劇情都可以，這樣的方式進行遊戲，讓遊戲的靈活度更大，而解決問題的方式也依據各人的自由心證，並沒有死板板的限制，讓玩家更能充份發揮，看您是想當好人或者是要為非作歹，都無所謂。

各個精彩多變刻畫細膩的場景



Ｙ！福氣啦！

遊戲的畫面是採用斜向 3D 立體的方式，因為故事十分長，所以場景想當然耳也非常豐富，除了各大門派總壇分舵林立之外，還有許許多多小說中各俱特色的場景，諸如：沙漠、黑木崖、古墓、光明頂、少林寺、蝴蝶谷及遠渡重洋至冰火島、俠客島，遊戲不是一下子就可 OVER 的。

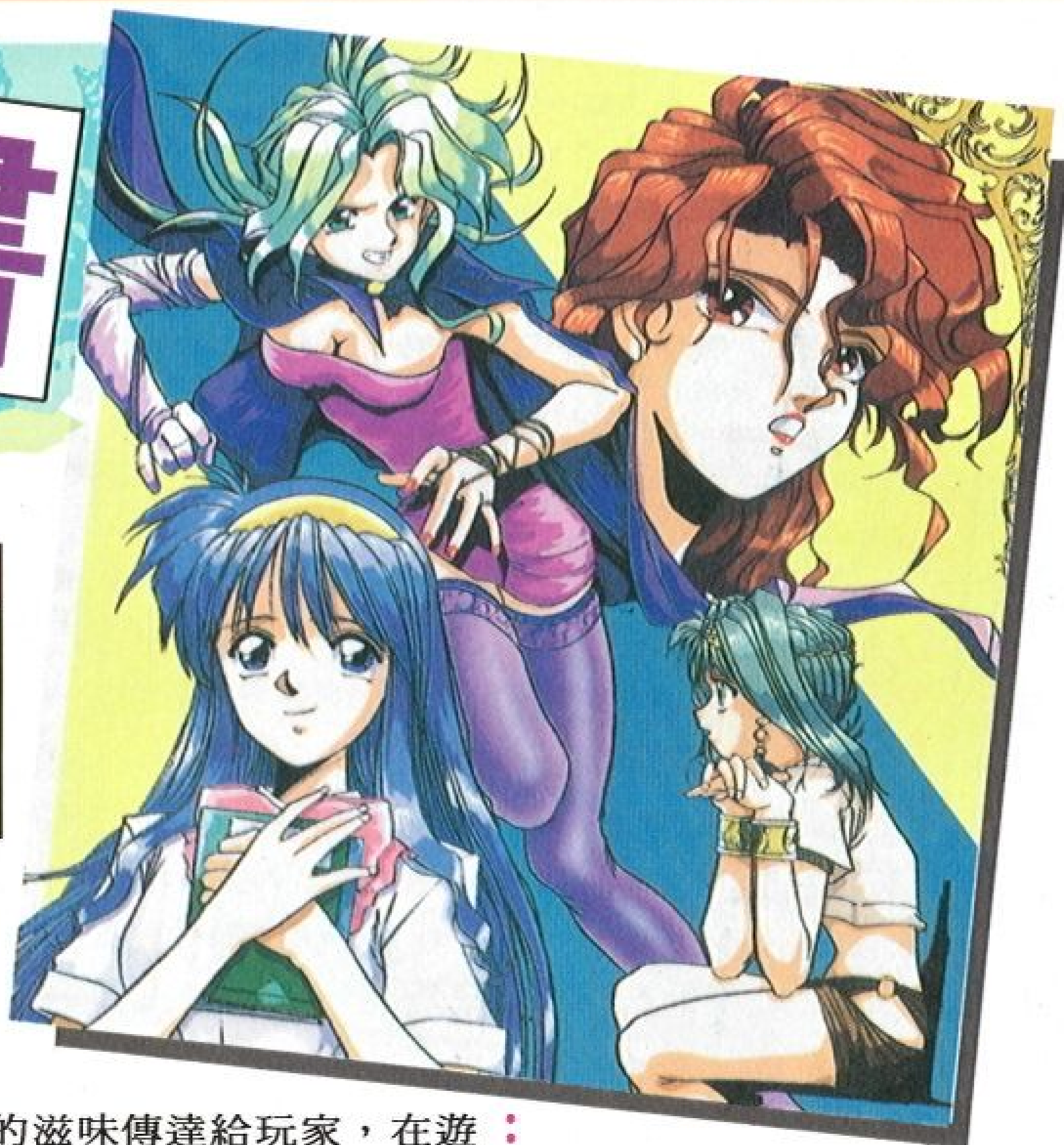
由於以武俠小說做基礎，其中的奇功怪招更是不可少的，上百種的武功招式、各樣的秘典大法及神兵利器，您在遊戲中都將有機會可以一親芳澤喔！您垂涎的葵花寶典、吸星大法、北冥神功、易筋經、九陽眞經、九陰眞經及倚天劍、屠龍刀等經典物品，都可供您運用修習，讓您成為一統群雄的武林盟主。在戰鬥的時候，人物會有不同的招式表現，斬劈砍踢，動作十分犀利，畫面也相當精緻。

目前遊戲正在製作階段，還有許多花俏有趣的特色正在漸次加入當中，根據旁敲側擊的結果，這是個花費不少的大手筆遊戲，將在暑假中與大家見面，敬請玩者們拭目以待囉！



這就是大家睽違已久的無上祕笈喔！

戀愛白皮書



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟／磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：590KB 顯示：V 音效：S/M 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
ACTIVE	天堂鳥	七月	

青春是沒有第二次的，每個人都不希望在自己唯一的青春裡留下空白。美麗浪漫的戀愛在青春的生活之中，是最為令人心動也最讓人期待的，那種青澀、甜蜜的感覺是讓人一輩子都忘不了的。羞澀的不敢表達自己的感受，只能祈求自己的心意能在午夜夢迴中，傳達給他或她，讓對方知曉自己的情愫，或是幻想牽著對方的手，體驗那種心跳不止還帶點觸電感覺的戀愛滋味。

在戀愛白皮書這套遊戲中，就是想將這種甜蜜的滋味傳達給玩家，在遊戲中讓您尋找往日的景象和感覺，讓我們來一探究竟，這套戀愛白皮書的美麗世界吧！這是一套 AVG 類型的遊戲，共有四組不同的故事內容，各有其亮麗獨特的風格，相信一定能讓玩家心滿意足的，咱們就先來瞧瞧有些什麼好康的吧！

1. 和也君憂鬱的一天…

遊戲中玩家扮演主人公『和也君』（君是對他的尊稱啦！），他是個想考大學卻連續落榜兩年的重考生，不過他並不氣餒，依舊努力的想考上大學（越挫越勇喔！）。不過在一個非常平凡的日子裡，在他身上卻發生了一件不平凡的事…

本篇故事共有五個大結局和十四個小結局，是採多線進行的方式，依據您不同的選擇，將會有不同的結果產生喔！所以當您想重玩的時候，也不必擔心會遇上枯躁乏味同一個版本的劇情。主角和也是個落榜兩年，現今正在補習班努力衝刺的年輕人。雖然說很想考上大學，卻似乎沒有想用功的樣子…，時常在找藉口偷懶（難怪連續兩年都考不上），看著『某種』錄影帶時，正當他又沉醉於糜爛的生活時，不可思議的事情發生了！突然出現了兩位分別由魔界和冥界尋找和也的女子，一位為來自魔界的希絲，另一位為來自冥界的拉菲爾，同時來找和也。

原來是和也今晚十一點將『壽終正寢』，為了不讓和也對世上再有任何的留戀，以便順利地帶走他的靈魂。所以魔界派出希絲，冥界派出拉菲爾來接觸和也，完成和也任何未完的心願，當然這個心願的代價是必須用靈魂來交換的。魔界和冥界誰能得到和也的靈魂呢？和也君有沒有死裡逃生的機會呢？

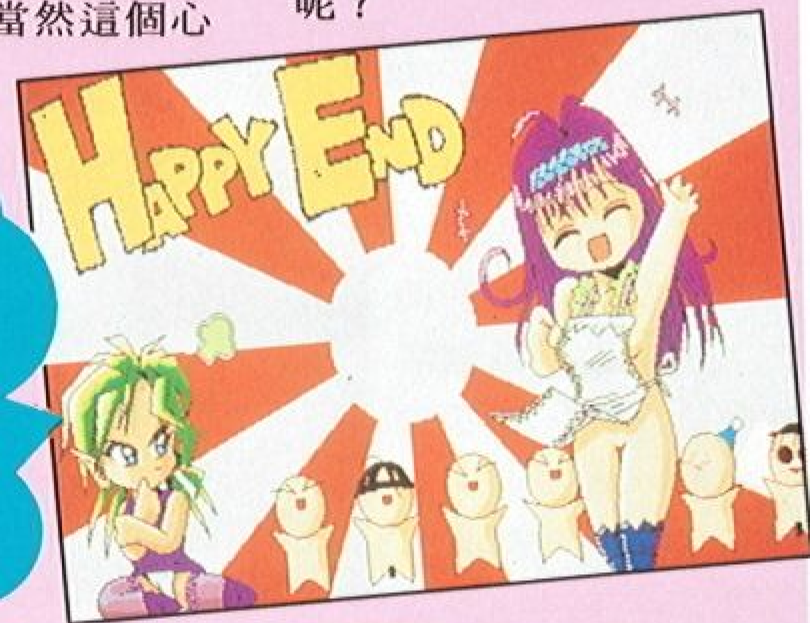




↑魔界的使者希絲
←對於這兩個女孩，您將如何取決呢？



冥界的使者拉菲爾



快樂的結局畫面

2. TRIANGLE

主人公『天沼　撰』是個住在沿海城鎮中一位平凡的高中生，一位平凡的不能再平凡的高中生。也許就因爲他太平凡了，竟然一次有三位女孩子同時喜歡上他（爲什麼同樣平凡的我，卻沒有這等的好運呢？）。對天沼而言，面對這樣的愛情抉擇，勢必是件傷透腦筋的問題。不過現在這個問題就要交給玩家去煩腦了，本篇共有五種不同的玩法和三種結局，讓玩家來選擇。

某天所有的課程都結束後，當學生們以逃命似的速度離開學校時，天沼被導師『叫喚』到職員室，在走廊上遇見一位正爲找不到隱形眼鏡而苦惱的低年級學妹，身爲學長的天沼理所當然地伸出溫柔的援手，之後眼鏡雖然找到了，卻因爲弄髒而無法立刻使用，只有好人做到底，將她送回教室，沒想到兩人不小心滑倒順勢就抱在一起了（眞是有點巧啊！），不巧這一幕是在大聽廣衆下『表演』了出來，醜聞傳千里，馬上全校都知道這件事了。



天沼的同班同學『香菜』對這件傳聞很在意，以質問的口氣詢問天沼這件事，對天沼懷有愛意的香菜，要天沼在期限之內回答是否喜歡她，這個問題使天沼徹夜未眠。之後天沼遇到了青梅竹馬的玩伴『綾野』，本來想和她一起商討如何解決這件事，沒想到綾野也向天沼告白，對天沼而言眞是雪上加霜，禍不單行這句成語，在天沼身上眞是表達的淋漓盡致，連回到家中，堂妹『眞彌子』也跑過來說喜歡他，眼前這樣複雜的愛情難題，天沼該如何去解決呢？玩家們加油囉！

相當有魅力的學妹

可愛的同學香菜



3. 桔梗花

主人公是日向武道館館長的次男，是個非常熱愛讀書的年輕人，在成人之後便決定走向追求學問之路。剛好父親認識一位有名的老師，主角便帶著父親的介紹信向東京出發了。身體虛弱的主角在九州的山中中暑，幸而被人救起免於病死，但是救活過後的命運是幸還是不幸，就只有天知道了，不過咱們可以知道的是，『倩女幽魂』的日本版即將要開演了，玩家們可別錯過這幕好戲啊！

玩家扮演的這位好學男子，因爲想要追求高深的學問，而向東京的名門學府前進。不料在九州的山中因烈日蓋頂，體弱的他便中暑倒在路旁，本以爲生還無望，幸好被路過的人救了起來。在港口旁



茶館恢復元氣的主角，從茶館女主人口中得知，港口中駛向東京的船共有兩艘，一艘由男船長駕駛，另一艘則是女船長掌控。某日主角爲了救遇上海難的人們，擅自開了一艘船出航，不幸遇到暴風雨而漂流至一座小島上，被一位女祈福師所救。故事從這裡開始正式揭開序幕，主角會遇上什麼奇怪的事件，誰也無法預測，玩家們可就有得奮鬥了！

在離島上的祈禱師

祈禱師偏愛的桔梗花



4. 瑪蒂救出大作戰

故事敘述一位住在古代遺跡附近村落的青年『印地』，爲找尋被不明集團誘拐的暗戀對象『瑪蒂』而展開的冒險，幫助印地救出瑪蒂便是玩家的任務了！

『印地』離鄉背井出外奮鬥已有一段時間，某天接到兒時玩伴『夏蓉』的信，要他回家鄉參加二十年一次的祭典。不料才剛回村中就發生瑪蒂被誘拐的事件，在村長的指示下，印地和夏蓉深入森林裡的神祕要塞之中追尋瑪蒂。兩人很不幸地被要塞守門『四大天后』－姬、彼雅、賽希露、哈美爾－所擒，兩人的命運會有什麼樣的變化呢？在如此惡劣的情勢下救出瑪蒂的機率是…

一套好的遊戲在於內容精彩，而不在無聊且又臭又長刻板的劇情，或者是賣弄特效及聲光效果，如果遊戲流於華麗而空洞的話，玩過之後多少都會有被騙的感覺。戀愛白皮書共有四篇故事，每一段故事都相當的精彩，而且也都有其各自的特色，玩家您如果能細細地去品味它的話，它一定會帶給您非常多的樂趣的，相信不會讓您失望的。



主角的青梅竹馬夏蓉

天使集中營

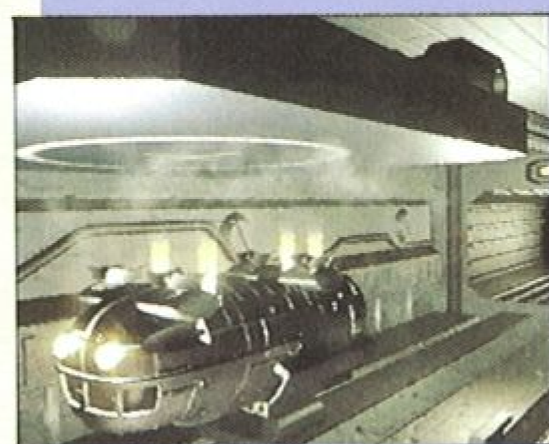
在日本AV（ADULT Video）已是一個非常專業、成熟的事業媒體，嚴然已帶動了另一股時尚風朝，在日本的接受度也是可見一般的。至於咱們國內嘛！在近年非常盛行的日本寫眞刊物的出版風潮之下，諸如：白石、水野愛、淺倉舞、冰高小夜、宮木汐音…等著名AV女優，想必對廣大的愛好者來說，也已是耳熟能詳，就不用在此多做贅述了。

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	WIN3.1	機種：486以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
KUKI	幸福鴨	六月下旬	

發展背景

由於多媒體電腦的日漸風行，日本的AV界業者，也投下了龐大的資金與心力，發行許多互動式的CD-ROM作品，至今不過短短二年時間已佔有廣大的市場，在娛樂界的這塊大餅中也瓜分了不少，成爲日本電腦族大量消費的商品（可惜國內的愛好者，只能看到日文的盜版品，劇情與操作上幾乎都是一概不通，極難上手，也失去原本應有的樂趣，實在是另人遺憾的事。），不過由於業者的努力，此類CD-ROM的作品，已不像早期那樣隨便放幾段AVI，或加一、二個簡單的操作介面敷衍了事；眞正的互動性設計不斷地增加，遊戲的劇情內容與水準也愈來愈高，再加上衆多著名的美麗女優熱情演出，配合著專業的編導與拍攝，將浪漫唯美的視覺科技充分運用在多媒體的光碟世界中，著實開創了屬於多媒體的另類視野。

今年，KUKI公司照慣例推出一套屬於年度大製作級的CD-ROM作品－ORGASLAVE（中文版名爲－天使集中營），這是一套二片裝的冒險遊戲光碟，由日本著名的AV女優演出。當本片試玩版公佈時，立即在日本掀起了一股旋風，獲得了衆玩家們的大力支持與肯定，也受到當地AV雜誌與CD-ROM雜誌熱烈報導，正式版尙未出爐就受到如此的擁護，其品質與效果就不用多說了。本遊戲中文化的工作，已經緊鑼密鼓的展開了，預計在六月下旬就可以正式上市，臺灣的玩家們屆時也可一飽眼福囉！

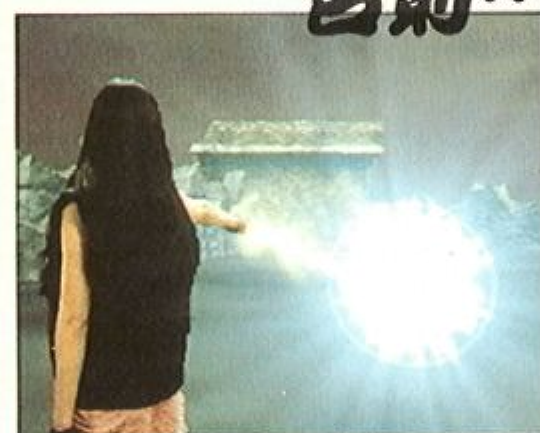




↑飛艇橫越城市上空

←運輸小艇由基地起飛

特別注意！否則…



↑女戰士大發神威

天使集中營這套遊戲最大的特色在於：片中影像的部份全部都是由眞人與3D電腦動畫所合成，遊戲的畫質相當細膩，跑起來的效果也相當順暢，沒有跳格或延緩的現象發生，而劇中所配製的音效十分逼眞，讓人會隨著劇情的高低起浮沉醉於遊戲的世界中。故事的主軸架構於男女主角在外太空星球上的冒險旅途，會遇到許多危險與陰謀，隨著玩家們關鍵性的選擇，會出現許多意想不到的劇情，

關於外星怪物

故事是從一個職業太空飛行員的身上開始。男主角接受了一項祕密任務，運送一批價值連城的金塊到外太空的某一惑星，在即將抵達目的地時，遭遇不明攻擊而迫降，降落在一個外太空貧民區中，男主角在莫名的狀況下，只好在貧民區中交錯的地下坑道四處搜索，找找看有沒有任何工具或其他生物，能夠幫助他離開此地。豈知雙目所及的儘是一些奇形異狀的怪物，而這些怪物對咱們的男主角可不友善，一直虎視耽耽想要置他於死地，幸好這時出現一位具備超能力的美少女，幫男主角暫時脫離困境。在這位超能力少女的協助與帶領之下，一路上遇到許多險象環生錯綜離奇的怪異事件，經過這一連串詭異的事件，男主角不得不懷疑這項任務，根本就是一個陰謀，於是和超能力少女，準備逐步找出事情的眞相…

既然是外太空冒險遊戲，免不了會有外星怪物的存在，由於是由 3D 立體動畫所製作出來的，所以各種怪物的造型栩栩如生，嘔心的、詭異的、反胃的…，總計超過 50 隻不同造型的 3D 怪物，遠遠超乎想像空間之外，也讓咱們了解日本人對怪物奇異的幻想了。遊戲中有這麼多邪惡的怪物，自然是不會輕易放棄對美麗的女主角展開邪惡攻擊。每一隻怪物的攻擊招式與嗜好都不一樣，隨著劇情發展的需要，適時地展現牠們的特長，光是這一點就足以想像出女主角是如何多災多難了，當然身爲主角的您，要如何解救被於怪物凌辱的美少女，全靠您的智慧了！



↑路邊啃雞怪獸

↓可怕的突牙怪獸





↑山野中遭遇三怪獸

↓大咀獸與錫人



讓您玩遊戲時還會大呼過癮喔！

在整個遊戲過程中，男主角是由玩家以第一人稱的角度來扮演，爲了要順利通過遊戲中的難關與陷阱，在冒險旅程中所遇到的事件，玩家都要謹慎小心的處理，而事件相互的關聯性與劇情中的對話，玩家們最好都要多加注意，否則很難避免因錯誤的抉擇而遭遇到不測。譬如說：在旅途中會進入一間外星賓館中，要選擇與那個女人對戰？眞是個困難的決定，不但難以抉擇還有可能會影響到你的下一步喔！由於本遊戲有兩片光碟的容量，在足夠的空間下，容納了許多錯縱複雜的劇情與多樣化的結局，所以當玩家在進行本遊戲時，除了精彩刺激的視覺享受之外，還可以體驗到遊戲本身高度的趣味性。

您無法抗拒的誘惑





↑怪獸老闆出示女郎目錄

↓海盜頭拍賣女囚



由眞正人氣 AV 女優加上超精緻的 SGI 電腦 3D 場景及角色，合成了最強最棒的互動式（INTERACTIVE）冒險鉅作，讓整個遊戲的場景效果更顯逼眞。再加上使用水晶超清晰影像合成加強技術，即使是在256色的環境之下，依然明亮清晰，而在全彩模式（1677萬色）全螢幕的環境下，視覺效果直逼 MPEG，眞可謂聲光影音皆完美，在如此強勢的遊戲環境中，所架構出複雜多變的虛擬角色結構，更是不可小噓的喔！多線變化的冒險故事，百餘段精彩出衆的劇情，將帶您品味不同的遊戲風味。

您無法想像活在貧民區的 3D 另類生物，如何騷擾美麗的超能力美少女，整個遊戲會讓你時而興奮、時而驚愕，有如一場驚心動魄劇情強烈的電影！爆炸性十足的大魄力的戰鬥場景，加上逼眞寫實的 3D 立體場景，讓互動式的表現更爲傑出，由二片裝光碟所包含的大容量，完全中文化 HYBRID 型式的互動式 CD-ROM，在 PC、MAC 上皆可執行，有麥金塔的玩家更是不能錯過，這套年度的超級鉅作，絕對讓您意猶未盡，保證值回票價。

魔棧

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	磁　片	DOS	機種：386 以上 記憶體：2MB 顯示：VGA 音效：A/S/M/G 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
仕　積	仕　積	未定	



仕積公司在最近所製作的 RPG －〈魔棧〉，目前即將接近完成，在此先為各為讀者做個報導。其故事是在未來的年代，地球上只剩下少數的人類及異人類，而這時代有種特殊的的職業，就是依賴人。他們接受各種雇主的聘請，以從事各種高危險的工作來獲得利潤。凱特是個相當有正義感的依賴人，他原本是受託找出魯法智者，但是經凱特發現這是「鬼影族」欲破壞世界和平的陰謀後，就轉而倒戈相向，而展開了一場正邪的大戰。

本遊戲在地圖上採用全螢幕的介面，在地圖方面有城鎮、古堡、森林、火山、異次元空間、幽靈船及飛行船等各種地形，而戰鬥則是採用４５度斜向立體介面，使用武器攻擊及施展法術時，皆有各種不同的動畫來表現。

在〈魔棧〉中，玩家剛開始是扮演依賴人凱特的角色，而後隨著劇情發展，會有各種人物加入加入主角的陣營；至於要如何讓他們來幫助凱特消滅邪惡勢力，拯救全人類，就得靠玩家來完成了！雖然出場的主角最多有八人，但一次可同時出場的人物卻只限三人，因此玩家得選擇角色來進行遊戲。以下將為各位介紹這些角色。



◀與鎮民交談



◀▲以斜向立體表示的戰鬥動畫



◀▼充滿詭異氣氛的開場畫面

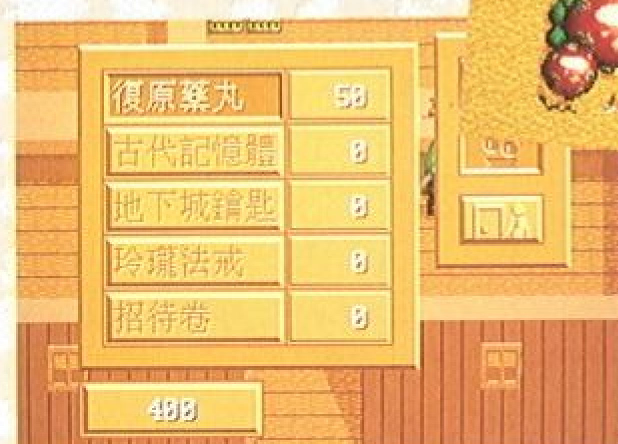




▲▶遊戲地圖各種地形的



▶寶箱竟然是空的！



◀簡明的物品選單

人物介紹

凱特



從小就對武術十分著迷，為人正直、頗富正義感，總愛路見不平拔刀相助。在個偶然機緣中接觸到「依賴人」的行業，認為這是發揮自己才能最好的行業，便一股腦兒投入其中，專門為人解決難題、打擊犯罪。在幾次承辦的案件中，只要發現委託人有不良企圖或有不法之事，便將矛頭轉向委託人，從不為五斗米折腰，所以心術不正的人再也不敢找他，真有如鐵面無私的包青天，不畏權勢、不向惡勢力低頭成為正義的化身。

魯比



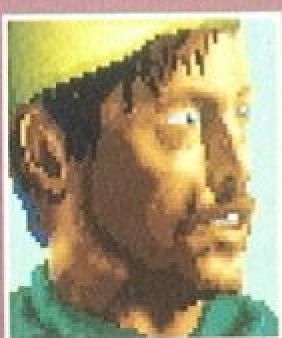
人稱金頭腦，記憶力超強加上迅速理解分析的能力，幾乎沒有什麼可難倒他！平時喜歡研究新事物，對於武器研究最在行，無論武器改裝或製造方面均屬於一等一的高手，但在女人面前就馬上變成「低手」，所以到現在還是羅漢腳一個，唉～真是一物剋一物，不得不佩服造物者的神奇！

小黑



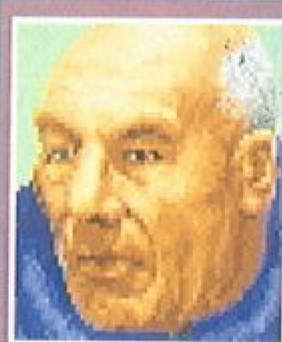
家境富裕、活潑外向，與魯比合資開了一家武器商店，負責經營運作，更靠著三寸不爛之舌完成幾筆大交易；害得魯比對他又愛又恨，每天忙得七葷八素，沒時間專心研究新武器。

麥克



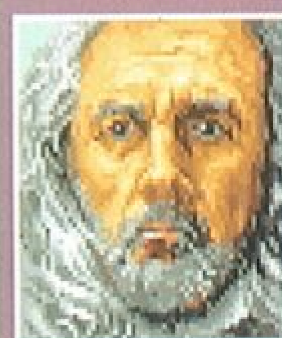
有著一雙萬能的手，能製造許多精密的儀器，為人隨和、侍親至孝、家庭觀念甚重，不同流合污是社會上的一股清流。

尊法智者



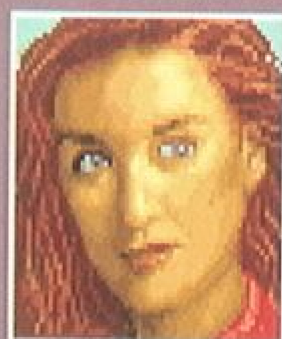
社會上人人尊敬的老者，處事經驗豐富、為人和藹可親，就好比自己的長者一樣，最受小朋友喜愛，德高望重早就成為家喻戶曉的名人。

黑龍會長



黑龍會的龍頭老大，是一個以企業化經營的黑社會組織，每年都會舉辦一場武鬥會，優勝者可以獲得豐富的獎金及一夕成名的好機會。組織幹部從參賽的選手中挑選有潛力、有幹勁成為組織的新秀，使組織的實力繼續提升。

紫眼女子



擁有魔鬼般的身材、天使般的面孔，是個讓許多男人垂涎但又畏懼的女人，只因她身懷超能力，但有誰能夠了解她的寂寞？

怪盜



身性孤僻、愛刺激、找樂子以偷東西為嗜好，難度越高越是喜歡，不管任何銅牆鐵壁、天羅地網的安全措施遇到他都沒輒，唯有人類最忠實的朋友－小狗狗，是他的剋星。

費嘉洛



封印古文明的皇族，掌管正義之權，領導子民與邪惡的希克曼帝國長期對抗，是個卓越的領導者。

修明法師



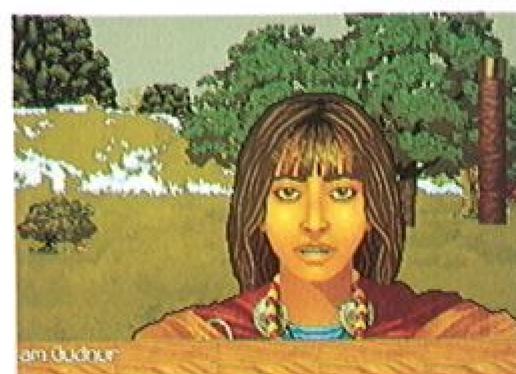
慧根高、學習力強的法師，本著普渡眾生的精神及發揮「我不入地獄、誰入地獄」高貴情操，吸引許多民眾前來聽法，教人行善，對社會安定有莫大的貢獻。

遊戲衛星台

自4月16～5月15日止

神戒風雲

Ring Cycle



一個由神戒所展開的冒險之路，這個擁有非凡能力的戒指，在衆神中激起了喧然大波，也爲您開啓了一段奮鬥旅程。劇中還有許多特殊的NPC 人物，每個角色都有屬於自己的風格與個性，爲遊戲憑添了變化與趣味；以歌劇的手法來表現，再配上精心籌畫的音樂，及搭配事件發生的音效，讓遊戲整體更俱獨立性，而對嘴的數位語音，也爲遊戲帶來許多生氣。

松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：RPG
- 發　行：光碟版
- 售　價：690元

古大陸物語Ⅱ

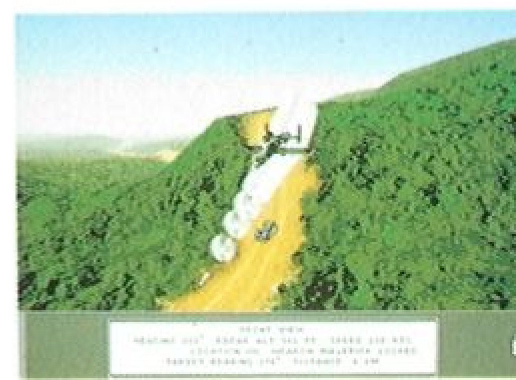


除了劇情方面較Ｉ代更爲突破之外，戰鬥畫面相信更會讓玩家有耳目一新的感覺，絢麗的魔法效果，細膩的人物繪圖，精緻的各式場景，琳瑯滿目的特殊效果以及簡明清晰的地圖顯示，讓玩家更易溶入遊戲的世界中。値得一提的是，遊戲還配備了點唱機的功能，所以囉！買光碟版的玩家有福了，不僅可以聽到優美的音樂，還可以自行選曲呢！

松崗

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：RPG
- 發　行：磁片版
- 售　價：650元

A-10 坦克殺手 2



遊戲主要任務是在瞞天過海的情況下，達成美國當權政府的各種政治野心。由於任務必須無聲無息的進行，因此，和美國其它軍事單位不同的是，沉默閃電的戰鬥機通常都是單機執行任務！遊戲中共有三個戰區：分別爲「哥倫比亞」、「波斯灣」和「朝鮮半島」每個戰區中的各種任務都有關連性。遊戲中的聲光效果十分逼眞，相信玩家不會錯失良機。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：WIN
- 顯　示：SV
- 類型：飛行模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：1350元

北海大爭霸

VIKINGS



在這款以西元九世紀爲背景的遊戲中，玩者將扮演當時橫霸北海的維京海盜，在黑暗的中古世紀燒殺擄掠、攻城掠地，並以爭服世界爲目標。遊戲中您可以指派令人聞風喪膽的海盜船出巡，並指揮您威猛的大軍爲您開疆闢土。遊戲中可扮演18 種不同的角色，擁有豐富的 3D 動畫和震撼的音效，細緻的畫面展現出中古世紀的北歐風情，讓人稱讚不已。

美商新美

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：999元

生化悍將 2

CYBERIA 2



經過一年多的時間，現在《生化悍將 2》要以 3D 動畫的特色做爲最強檔的推陳出新。遊戲的視角更加寬闊逼眞，另外會有在室內的走道上，攝影機在主角背後上方觀看的角度，以一段一段流暢的動畫表示主角走動時的流暢自然。當然！玩家扮演的還是那個戴著酷酷眼鏡，以 3D 繪成的男主角。加強後的鉅作，華麗的聲光效果更令人期待！

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類 型：冒險動作
- 發　行：光碟版
- 售　價：950

玩具總動員

Toy Story



不知您是否看過這套轟動一時的電影，完全由 3D 動畫所展現出來的效果，在電影上的表現相當不凡，如今搬上了電腦螢幕，再度顯露出精緻立體的畫面；由簡易的操作及可愛的劇中人物，讓小朋友在玩遊戲、讀故事的同時，也能學習日常的禮儀，如何收拾、整理自己的玩具，是一套育教娛樂的作品，也可藉此來學習英文，增加自己的聽力！是大朋友與小朋友不錯的選擇。

憶弘國際

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：CAI
- 發　行：光碟版
- 售　價：1650元

迷走都市



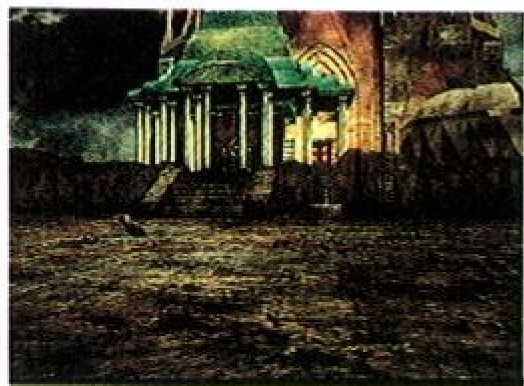
遊戲秉持著日本 98 系列一慣的華麗畫風，人物刻畫的唯美生動，再加上優美的音樂背景，您遊其中，讓玩家玩遊戲時，心神嚮往於遊戲的世界中；而遊戲中劇情的串連，環環相扣絕無冷場，讓玩家沉醉之中。遊戲中玩家所要扮演的角色是－「羽生－宏明」，他是一個長的不怎麼樣的男孩，目前也沒有女朋友…您要如何掌握他的生活？要讓他有什麼新鮮的際遇…？就看您了！

超聯國際

- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒　險
- 發　行：光碟版
- 售　價：680元

魔域復仇者

ZORK NEMESIS



故事劇情是發生在地底大帝國「禁忌之地」。南米西斯是這個地底世界的大魔獸，牠對地體的鍊金帝國展開了一場徹底的大屠殺，事後還向這些悲慘遭遇的靈魂施以魔咒，要他們的靈魂永遠被束縛在痛苦的地獄中。扮演主角的你將拯救這些悲慘靈魂唯一的希望。逼真的動畫，由真人擔綱，讓您目不轉睛至身其中～音效也為大卡司之作，相信您會從中有所收獲。

松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：冒險動作
- 發　行：光碟版
- 售　價：1100元

彈道飛車

Wipe Out



不同於以往的賽車遊戲，以反重力飛行器來體驗速度，是一項新的挑戰。而流暢的捲動速度，更讓玩家能充份的享受刺激，當您專心在跑道上馳騁，可別忘了瞧瞧地面上的變化喔！您經過不同顏色的地面時，可以得到不同的武器，在彈道飛車中，這些武器可是不可或缺的喔！您適時的發射武器功擊您的對手，會令他暫失行動力，您就可以趁此徜徉而去囉！

松崗

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/U
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 發　行：光碟版
- 售　價：590元

毀滅大賽車



Destruction

對於枯燥乏味的賽車競技感到厭煩了嗎？在此您可有個新的選擇了！當緊張的碰碰車遇上刺激的賽車，就成了這套毀滅大賽車。在遊戲中您可以儘情的使壞，蓄意的衝撞您的對手，將玻璃震的滿天飛，不過當您沉迷於「撞車」的快感時，可也要注意右下角小車所顯示的毀損情形喔！可別一不小心撞過頭了。您也可以加速的徜徉而去，在碧海藍天中享受飆車的樂趣，將車後所冒的白煙留予您的對手品嘗；除了賽車聯盟的模擬賽外，遊戲還設計了 Destruction Derby 的玩法，讓所有的車子湊在一塊兒，看看誰才是最後的碰碰王，遊戲還提供了連線功能，讓您可以相互廝殺。

松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：運動
- 發　行：光碟版
- 售　價：840元

狗狗小站

歡迎來到〝狗狗〞的世界！您的狗狗是非常適合成爲您電腦桌上的好伙伴。當您上機時您可以讓他陪伴您；當您想休息一下時，您可以叫它出來，再丟根骨頭讓它幫你撿回來，或者和它玩拔河；甚至您可以用一些您專用的指令教它一些小把戲。當然啦！要養一隻小狗之前必須要有一種和它長期相處的決心；而且這兒共有五種不同的狗狗供您選擇，您可以隨您高興



的替它們上色。狗狗須要好主人，它會是你最好的伙伴！

第三波

■記憶體：4MB
■音　效：WINDOWS相容
■顯　示：V
■類　型：養　成
■發　行：光碟版
■售　價：600元

獵殺潛航

一個架構在第二次世界大戰的潛航對抗的戰爭遊戲，玩家扮演美國海軍操縱著各種性能差異不大的潛艇出海對抗日本海軍。遊戲中提供了單一戰鬥以及戰役模式，單一戰鬥是提供性急的玩家馬上進入一場場的刺激戰鬥，而不必在海上搜索好一陣子卻一無所獲；戰役模式則提供了眞實的作戰，讓您完全體驗戰爭氣氛。來吧！伙伴們，準備好您的行囊



，蓋上艙蓋，調整好潛望鏡的深度，眼看有好大的獵物正等著我們呢！

第三波

■記憶體：8MB
■音效：S/G/M/U
■顯　示：SV
■類　型：模擬
■發　行：光碟版
■售　價：950元

明星職棒 3

看厭了電視轉播的大聯盟了嗎？在這套千呼萬喚使出來的明星職棒 3 中，擁有完整的各項球隊資料，您可以親身指揮坐陣、運用策略，也可以享受揮棒的無窮樂趣，還有三位播報大師可供您挑選，全程爲您轉播精彩實況，而全美國 28 個職業球場，也以精緻的高解析模式，呈現在您眼前，還可以藉由數據機傳回最



新大聯盟的球隊資料，更具收藏的價值喔！

松崗

■記憶體：8MB
■音　效：S/U
■顯　示：SV
■類　型：運動
■發　行：光碟版
■售　價：840元

科學怪人

當一陣閃光過後，就像遙遠的回音般，你的記憶緩慢勇回心頭，原來因著瘋狂科學家的研究，和一顆神秘的水晶，你再一次誕生再這無情的世界裡，在一座幽暗、詭譎的古堡，但要面對由一團肉塊所組合的自己，你就只有一個念頭 －找出生與死的交叉點。在充滿詭疑的劇情裡，您會遇上一些麻煩，如何運用您的



智慧，就看你了！

松崗

■記憶體：8MB
■音　效：WIN相容
■顯　示：SV
■類　型：冒　險
■發　行：光碟版
■售　價：840元

PSY 幽記



這是一款新型態的冒險 RPG 遊戲，充滿了卡通式的可愛風格，由漫畫所改編的遊戲，劇情相當的精彩豐富，不同於以往遊戲的是，這套遊戲予人的感覺很灰黯，充滿了悲淒與哀怨，劇中的人物時常愁眉深鎖，遊戲整體感覺營造的相當深沉，但藉由可愛的繪圖風格，又將遊戲中的活潑的效果烘托的淋漓盡至，兩者綜合之下，形成了一種相當特殊的風味。簡易的操作介面，省卻了玩家許多困擾，而一目了然的人物狀態欄，更讓您可以清楚的掌握每個角色，在購買物品與裝備上，更節省了不少心力，是相當人性化的設計。添加古點風味的卦牌設計源於咱們古老的易經八卦中，讓遊戲更增添許多神秘感。

華義國際

■記憶體：550KB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：冒險RPG
■發　行：光碟版
■售　價：700元

先進戰術戰鬥機

ADVANCED TATCICAL FIGHTERS



能夠飛遍世界上一流的頂尖戰鬥機，一直是飛行迷們遙不可及的夢想，如今透過 ATF ，將使您所有的美夢成眞。ATF的特色便在於龐大的武器檢索資料庫，包括：駕駛艙、引擎和飛機的實體照片，以及研發和飛控的記錄影片，還有可從各種角度旋轉縮放觀察各式武器的 3D 貼圖模型，都可在資料庫中查詢得到。對於想飛世界上最先進戰鬥機的玩者，這倒是一套名副其實的飛行模擬遊戲，足夠讓您體驗一番。

憶弘國際

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/M/U
- 顯　示：SV
- 類 型：飛行模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

極速殺手

MAXIMUM ROADKILLER



傳統賽車進行了一百年左右，到了西元 2000 多年，人們似乎不再感興趣，便想出更多點子，於是斬新的摩托車賽出現了…所有的參賽者必須自行設計最具未來感的賽車。玩家可以駕駛遊戲中所提供的八種造型特殊、殺傷力強大的賽車。這八種機車各有各的特點：有的擁有往前往後噴發的迷魂黑煙、有的可以在超越對手時往對手身上伸出刺針…。快來試試看，相信它會帶給你全新的感受！

英特衛

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類 型：動作模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

天旋地轉 II

DESCENT II



自從《毀滅戰士》問世後，市面上便掀起了一股 3D 動作遊戲的旋風。而《天旋地轉》靠著流暢的執行速度和全方位三百六十度的運轉，多人連線對戰功能，相信已使玩家在錯縱複雜、危機四伏的坑道待了好一陣子了！然而在成功完成一代任務後，DESCENT II 將所有關卡重新設計，更加強光影效果的處理，以及岩漿和水的流動效果，好讓背景看起來更栩栩如生。相信您會更滿意！

松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V/SV
- 類 型：動作射擊
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

古代帝國興亡錄

RIES AND RULE OF ANCIENT EMPIRE



在遊戲一開始，玩家可以選擇要扮演什麼文明古國的領袖。世界六大古文明分別爲：中國、印度、巴比倫帝國、羅馬、埃及，玩家可以從這幾個當中選擇，如果進行一個人的模式，玩家可以替電腦決定扮演什麼角色。每一個不同的古文明擁有不同的科技與學問，各有利弊，所以玩家可要好好選擇才是。優美的音樂風格，讓人賞心悅耳，相信您是不會錯失這套好遊戲的！

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：WIN相容
- 顯　示：SV
- 類　型：策　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：1080元

末日戰神



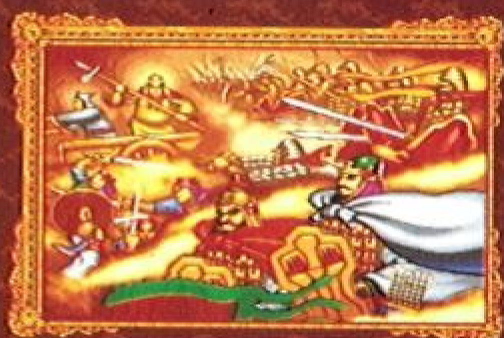
此遊戲描述在未來的世界，因爲太陽的熱度逐漸的消失，而失去了可以讓人類生存的空間，迫使人們不得不派出一探險隊，前往未知的宇宙空間，以期找出另一個世外的桃源居住。不幸的是，每次的探險人員皆失去連絡，更可怕的是，在每一個失蹤的探險人員最後都會留下一個字 [HADES~（地獄）。而玩家的任務便是扮演下次探險的主角，除了要發現可居處之外，還要發現前探險隊的失蹤原因，而要如何才能完成任務，就看你－末日戰神－如何運籌帷幄了。

歡樂盒

- 記憶體：4 MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動 作
- 發　行：光碟版
- 售　價：660元



與眾不同的遊戲風格





遊戲中動畫一景

在引頸企盼三國演義貳的亢奮精神下，忽見一亮麗耀眼的遊戲新星，企圖打破三國遊戲舊有的型態，開創一種與眾不同的遊戲類型，爲遊戲界增添了一個新的契機。這個遊戲就是現在要介紹的《龍騰三國》，它以三國歷史中不朽的故事情節爲背景，描繪那些在亂世中的英雄，如何互相比拼較勁，展現各自的魅力，創造一番霸業。它藉著角色扮演的特點，讓玩家走遍全中國數十個城池，深入民間，與市井小民有最直接的接觸；以策略的方法讓玩家掌握各項國家大事的推動，與邦交鄰國的爾虞我詐往來；再配上佈陣用計的戰略作戰方式，硬是將一場場精彩萬分的戰鬥呈現在玩家的面前。



指揮如意笑談中



↑搭橋的指令可讓你輕鬆渡河
→在宮殿中可與部屬交談，商計國家大事

遊戲一開始你可以選擇的君主人物有21名之多，每個人物都有其獨特的屬性值與所支配控制的城池。有的君主一開始氣勢非常旺，擁有多名實力堅強的武將，有的支配一個以上的城池，如董卓、劉表、曹操、劉焉等；有的卻勢單力孤，如風雨中飄搖的小草，急須力圖振作。選擇不同的君主，你所面臨的難題都不相同，如何針對自己的問題，規畫出一個敵人聞之喪膽的超級強國，將是刻不容緩的大事。

遊戲的操作也是相當簡便的，在畫面右上角列出世界地圖，詳細的標出所有的城池，只要將游標移到小點上，訊息欄就會顯示城池名以及所屬君主；你也可隨時查閱自己所有城池的詳細資料，如將領人物的狀態、各個城的內政狀況、擁有的物品資源等。遊戲的指令化分爲兩大模式，行軍模式和君令模式，普通時候均是行軍模式，你必須進入宮殿

作者：MINI

中才能切換爲君令模式。在行軍模式時，你可用滑鼠或鍵盤的方向鍵來控制人物的行動；在君令模式中則透過滑鼠來操作各種視窗指令。



運籌帷幄 有神功



在一開始最好先入宮殿中，好整以暇地管理各項國家大事，諸如內政、外交、軍事、領地、



拜訪隱居的世外高人

城郡內的各種資料

人事和謀略等。在內政方面你可派人主政，只要你分配好各項內政的預算金，他會爲你處理所有瑣碎的事，當然人物的政治力會影響其執行的效果，所以知人善用是非常重要的。在外交方面，你可視自己的實力高低來決定方向，如果你是柔弱的小國，經不起敵人的強攻猛打，那麼可犧牲一下君主的威嚴，向鄰邦強國進貢，苟延殘喘之餘，也要試圖奮發向上。此外建盟、同攻、同守、求助、換物、進貢等都是你可尋求的外交路徑。軍事上有增兵、訓練、戰鬥、解兵與武造。要增強兵力一定得靠增兵指令，平常時要非常注意訓練士兵，才不會一遭遇到敵人就軍心潰散。城池攻防戰中，有可利用的兵器將大大增加己方實力，故隨時研發新式的武器也是必要的。

人才一開始是相當缺乏的，所以積極尋訪人才就顯得相當重要，但武將會依實際的時間在特定地點出現，所以並不是隨隨便便就可找到的。在君令模式中還有一項最重要的命令，就是謀略。遊戲提供六大項計謀，可派人前往敵城臥底的“潛伏”；誘使兩國互起衝突而引發戰爭的“驅虎吞狼”；“間諜”可搜得最新敵情；以三吋不爛之舌“煽動”敵方將領叛變；動之以利“收買”敵將；還有最終極的一招，昭告天下自立爲王，不賴吧！



出關搦戰 誰敢當



遊戲最精彩迷人之處要算是整個征戰的歷程了。當你一離開城池，悠遊四方各

選擇帶兵將領出征殺敵去

各種不同的地形



地時，你會驚訝的發現，地圖非常的龐大，除了四五十個大大小小的城池外，還有不少關卡要塞、居住著閒雲野鶴的高人，以及專供探險尋寶的山洞迷宮等，又有各種不同的地形，冰天雪地的北方；河流貫穿，富饒的中南平原；荒蕪的西南區，令你讚嘆不已。

只要你進入敵方管理的城郡或關卡，便會進入戰鬥畫面。你可挑選五名帶兵的武將，分配他們的兵種數量以及要使用的各項兵器。每種兵種都有不同的特色，如步兵雖移動力慢，但只有他能攀牆修牆；弓兵可作遠距離攻擊；騎兵攻擊力和移動力都較快。戰鬥方式是採回合戰略，敵對的雙方必須慢慢接近，依兵種、地形來佈局作戰。智力高的武將可運用九大計謀來殺敵或振奮我方士氣增加攻擊力，而武力高的武將可與敵人單挑，一對一的實力大車拼。當戰爭結束，不管你輸或贏都可得到經驗，累積升級後，所有下屬的各項屬性均會提升，可用的計謀也就越厲害。

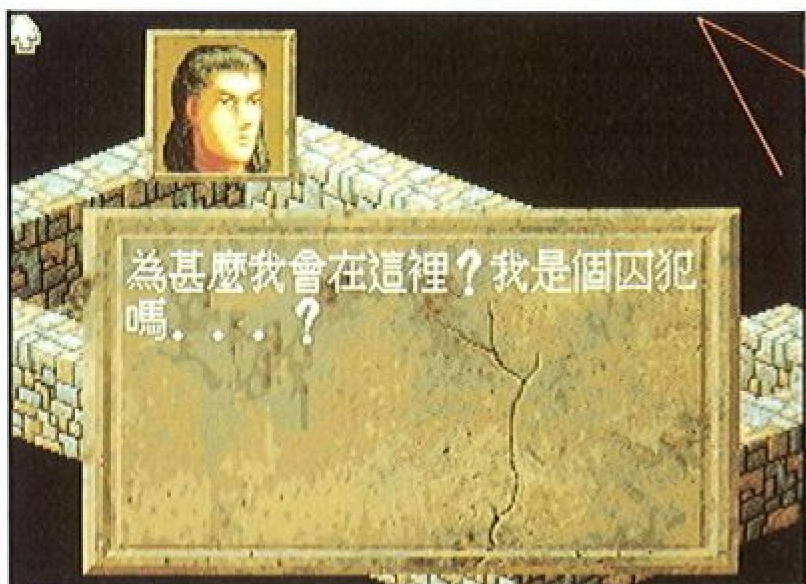
整體來說，不論是畫面、音效或程式，本遊戲的表現均令人眼睛爲之一亮。聰明的消費者應該不會錯過這款新型態的遊戲。

傳說紀元



如果您曾經看過本刊的報導，或是在今年的多媒體育樂展上有看到 DEMO 的話，應該還記得這部令人期待已久的角色扮演遊戲吧！雖然在製作期間遭遇到不少挫折，不過在企劃林偉甫以及黑盒子工作小組的努力下，總算突破了製作困境，使傳說紀元的席爾隆世界得以展現在玩家們的眼前。對苦無角色扮演遊戲可玩的玩家們，可以說是一大福音。到目前爲止這部遊戲的製作已經接近尾聲了，筆者很幸運地能夠參與遊戲後期的測試工作，在這裡就先報告一下測試的心得，好讓讀者能夠先睹爲快。

玩者扮演邪惡的角色



剛清醒的魔神使者—西爾達

魔神的使者西爾達自從被人類的克萊迪一世擊敗之後，就被長期冰封在監獄島的地底下。半個世紀以後，魔神艾奧迪斯爲了向人類和人類的諸神復仇，將沈睡已久的魔神使者西爾達喚醒，並且賦予他重要的使命：西爾達必須在人類的世界裡製造大混亂與大災難，使人類深陷於恐懼和絕望之中，進而削弱人類以及諸神的力量；不過他眼前最重要的，就是逃離監獄島的禁錮，同時還得通過重重的關卡與陷阱，以及魔神對他的考驗。一路上偶而會得到少量的援助之外，他必須面臨包括帝國軍和法術師在內之人類所有的敵對勢力。遊戲中每一道謎題和關卡的設計，都有它深層的含意與傳說淵源，甚至人物的訊息對話中，都可以發現獨特的思維和情感表現。原作者林偉甫以豐富的想像力與嚴謹的邏輯思考架構出席爾隆的世界，而有如「魔王」或「梟雄」角色的西爾達，將在這樣的時空中展開他的復仇之旅。

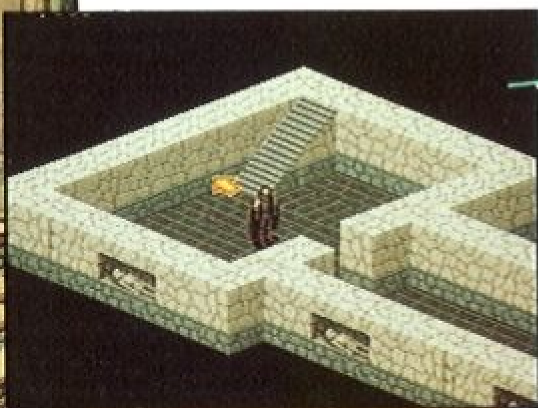
豐富的設定內容

這部有別於傳統 RPG 的異色作品，不論劇情的描述、人物的表或是場景的設定都籠罩在獨特的凝重氣息中，當你一進入席爾隆的時空裡，馬上可以感受到沈重陰鬱的氣氛。清醒過後的西爾達宛如大病初癒一般，不論戰鬥力或防禦力都還十分脆弱，哪怕只是一名衛兵，都可能對他造成致命的威脅，此外他還得面對重重的機關和陷阱。在這種危機四伏的環境下，使他必須步步爲營、小心爲上。

根據原作林偉甫的設定，西爾達還沒有被擊敗以前就已經具備黑暗的魔力，而在席爾隆橫行無阻；因此遊戲中設計的六十種法術，西爾達都能夠完整地施展，只不過他必須在戰鬥中升級，以逐步恢復能力罷了。幸好在遊戲中不時會找到各式各樣的魔杖，加上十餘種武器和防具讓玩家們可以充份利



◀法術的施展選項



▲複雜詭異的重重迷宮

用，使遊戲在戰鬥內容上與效果上十分豐富。

■ 昨日的敵人將是今日的夥伴 ■

遊戲中會出現七十餘種兇殘可怖的敵人與怪物，每一種怪物都有它特有的屬性以及攻擊方式，施毒、麻痺、吸收法術與生命，甚至隱形、變身和致命一擊等各種特殊能力都有。當主角面對這些敵人的時候，除了顧慮自己的各項能力，還必須注意每種怪物的特質。特別是當您遇到由不同屬性的怪物所組成的戰鬥隊伍時，將會發現這部遊戲裡的戰鬥場面相當棘手。然而，由於遊戲中加入了召喚夥伴的功能，只要與西爾達交過手的怪物，都會列入召喚的名單內，而過關時取得特殊的雕像，也會替西爾達召喚出具有特殊功能的夥伴。這項功能使原本難纏凶惡的敵人，也能變成強悍善戰的幫手。



加入隊伍可召募各種部隊

由於遊戲裡的戰鬥採用平分經驗值的升級制，所以除了西爾達以外，每一位夥伴也會跟著成長升級；不但強化原有的戰力，還可以獲得新的法術與能力。加上遊戲中設有儲存夥伴的功能，使玩家們辛辛苦苦培養出來的超強夥伴可以保存下來，不必擔心遣散後又必須重新練功的惡夢。因此組成超強的戰鬥隊伍，在席爾隆的世界中並非不可能的事，而該如何培養並善用自己的夥伴，更成了傳說紀元裡過關的重點之一。

提到這麼多關於戰鬥部份，不曉得各位小說迷和 RPG 狂有沒有手癢的感覺？有機會的話，再向讀者們報告謎題和關卡的設定。目前測試的階段還在持續中，每一個關卡和每一場戰鬥都逐漸修改到完美的階段。相信正式在玩家的面前登場時，將是一部內容豐富的角色扮演遊戲。這一次西爾達決定向人類和人類的諸神們復仇，至於他是否能夠達到目的，就要看玩家們的智慧與反應了。再重複一次，千萬別錯過了西爾達的黑暗邀約哦！嘿嘿嘿…

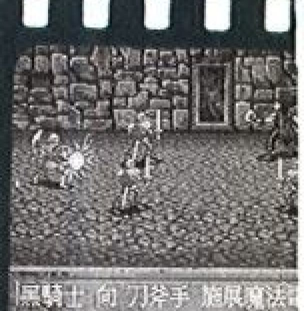
戰鬥中的各種法術效果

























不知道您是不是有這種感覺，現代的我們已經完全接受了西方的感化，看東西的角度很多都以西方人看事情的角度及做法來衡量，看電影愛看外國片、迷國外的影星、學英文，一窩蜂往國外跑，相信遠來的和尙會唸經…，其實我們中國古老的文化有很多值得研究及深思的東西，但卻在外來文化的大舉入侵下，漸漸爲人所淡忘，甚至淹滅。但是以純中國話題製作的遊戲，在遊戲市場及玩家的心目中還是佔有一定的地位，有著很難詮釋的熱情及厚愛，就是這種支持，讓國內的遊戲製作小組不遺餘力的在這上頭花盡功夫、傷透腦筋，使出渾身解數，只爲博得玩家的一聲喝釆或一點好評，這樣的心情，不知道玩家們是否能夠體會一二？想必各遊戲製作小組可是心有戚戚焉呢！



≪在鄉野查勘地形



≫漫漫前途何去何從？

包羅萬象、貫穿古今



∧奇異的地方



≫這個小屋的風水如何？

『劉伯溫傳奇』這套遊戲的製作小組，在一種懷念中國古老事物的心情下，爲您推出這個包含著所有古中國玄學的遊戲，以一位傳奇人物起伏顚仆的後半生，訴說一段包羅萬象的玄異之旅。在遊戲中將有中國最準的一本預言書－推背圖的由來、當時發生的狀況，還有易經八卦、名人風水奇譚、點龍穴、中醫、夜觀星相等命卜相醫山五術思想，乍看之下這個遊戲好像很嚴肅，其實不然，遊戲中想傳承的無非是屬於中國人歷代留下來的心血結晶，以很淺顯的言語，將深奧的理念表達。



廟中有何玄機？

在角色扮演的遊戲類型中，玩者將扮演劉伯溫本人，帶領著三位謎樣身份的男女，一起攜手解決皇宮內苑的〝家務事〞，讓老年性情大變、造成宮廷大亂的明太祖，不至犯下亂倫、弒子的大過，讓野心勃勃的宰相胡惟庸無法一手遮天、朝野作亂；他們將於流浪江湖的生涯中，闖入密宗的領域習得神秘的手印結法及在苗疆中與陰狠的蠱毒奮戰，並絕了陳友諒三個青龍轉世的兒子叛亂的念頭。

前世今生、任我遨遊



由於大師劉伯溫的神通廣大，不但翻山越嶺、飄洋過海，還可以穿越時空，回到三國時代領教諸葛孔明的八陣圖及華陀先生的醫術。六萬字的對話，讓遊戲的劇情更形曲折離奇，隨著劉伯溫一票人行腳至何處的互動情節，不論在不知名的敵人或我方，都有極戲劇化情感轉變，主角人物之間還有微妙的三角戀情發生，多線發展的情節，完全由著玩者自由心證抉擇路線，所以幸或不幸的結果當然必須由玩者自行負責。



遊戲中的謎題部份是以合乎邏輯的思考方式進行，有時是字謎的拆解，大部份是常見的尋物或尋人，勤於和所遇人物對話，可以找到有用的線索，至於玄學部份只是用來豐富劇情，不是拿來刁難玩者的。迷宮的設計是採小規模的，部份迷宮的通過方式和一般遊戲有點不同，玩了一點五行八卦的小把戲，考考玩者的反應力，玩者可注意提示來通過。



酒樓中有許多小道消息

君要臣死，臣不得不…

主角的命運，就連神佛也無法預料



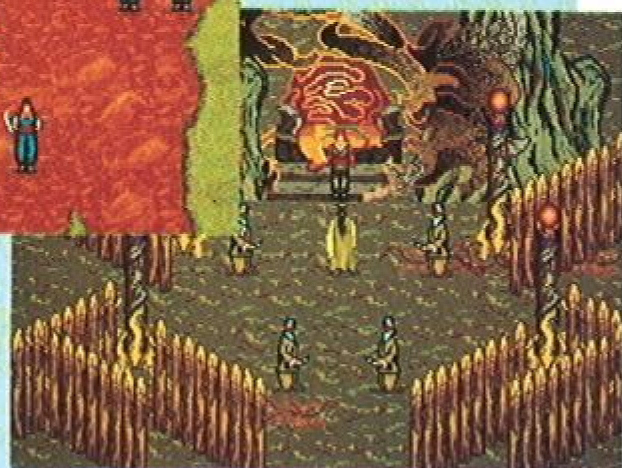
法術施展、功夫拳腳



被困山寨可有生機？

窮山惡水也要闖他一闖！





準備戰鬥吧！

要錢沒有，要命一條！

戰鬥發生在遊戲中還算頻繁，因爲劉伯溫一行人不但要對付宮中的死對頭，路上結下的樑子也不少，對打的對象有官兵、有強盜，還有各種各樣由人化成的龍，採取戰略式的戰鬥法，地形及人員的位置安排十分重要，遊戲中有地圖查看的功能，在遠方的敵人移動狀態可一目瞭然，要移動至何方向發動攻擊或施展何種法術，得好好的計劃，才容易在一場戰鬥中得勝。法術的施用，當然是以劉伯溫的最爲高深莫測，而其他男女隊員將有機會在路途上習得拳腳以外的防身法術，並能見識密宗及龍族等不同糸的法術施展，催動法術的場面十分龐大，很有臨場感。

人性化的親切介面，對於各類玩家來說都十分容易上手，串連劇情的小動畫更帶動玩者的遊戲情緒。遊戲整體來看格局不大但，卻很合咱們中國人的口味，玩家只要有 386 以上機種、4MB RAM、光碟機及足夠的硬碟空間就可以玩了，遊戲在近期內就會上市和玩家見面，屆時請玩家們好好品味一下其中的中國風情。



登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號 /40423740
廣告 /(07)8151063

軟世新聞

Soft World News

焦點新聞：終極毀滅戰士－終極登場



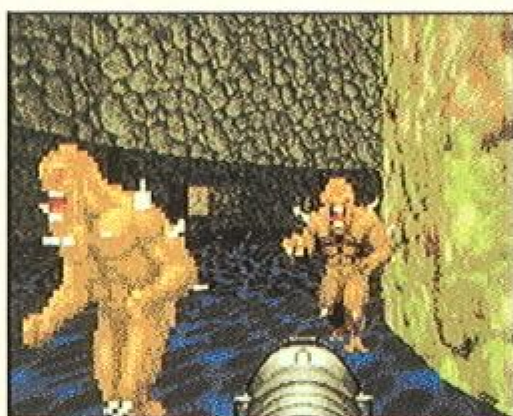
戰士們的終極試鍊場

終極毀滅戰士

“終極毀滅戰士”是毀滅戰士系列完結篇，不死的海軍陸戰隊員、酸蝕透的玄關及來自地獄的人們都將在此集中與大家告別。它就是當前最具爆炸性及令人沉溺的毀滅戰士系列最後一集－“終極毀滅戰士”。

它有二個故事，全新設計的 32 道關卡，逼眞的圖形及讓您全身神經緊繃的配樂。

⑴陰間的實驗



國內頂尖的科學家正在盡一切的努力關閉所有通往地獄的門，但無法如人意的是正門入口仍被打開著。因，此您必須潛入殘破且處處隱藏著危機的地獄中，與邪惡的守門人格鬥，且必須在這些不死的地獄戰接管世界前，將最後的一道地獄門封起來，否則後果不堪設想。



⑵異星邪魔

在遠離地球的一處，UAC 計劃邱比特星球上進行一項實驗，但由於補給艦上雷達訊號錯誤，使得太空船在基地上放下了許多危險惡的惡魔。因此，陸戰隊所有的隊員必須展開一場驚心動魄的大屠殺，以免留下任何可怕的後患，此時，這不僅僅悠關整體人類的生存，更是一場血仇必報的決戰。

冒險9號

驚險刺激的科幻遊戲





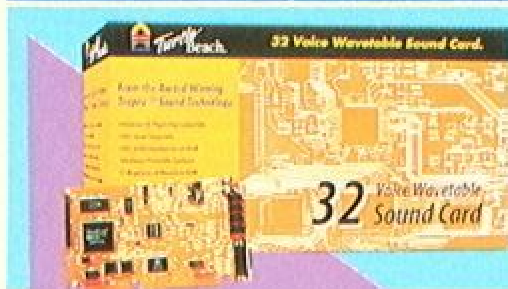
GT Interactive 與 Tribeca Interactive 合作，將於今夏發表由 Tribeca 所設計出的遊戲光碟－“冒險 9 號”。這是一個好萊塢水準的互動式冒險遊戲，它最大的特色是以好萊塢的明星為主角架構，不僅由雪兒、克里斯多夫李維等著名的演員配音外，更以熱門的歌唱團體 Aerosmith 的五位成員做為遊戲的主人翁，使這個遊戲光碟更具號召力。美術設計部分則由麥可傑克森的“ Dangerous ”專輯美工設計師統籌規劃。

這個以科幻為背景的遊戲，主要在講述故事主人翁如何在一個名為 LastResort的遊樂場中，歷經驚險刺激的過程抽絲剝繭的將謎題解開，而將“謬斯機器”的碎片一一找回。相信經由這些名演員獨特的配音，白金唱片實力的搖滾樂，及令人目眩神馳的畫面，必可讓電

魔法俱樂部 帶領您一同進入紙牌的世界

最近一，兩年流行在國際上的 magic : the gathering（魔法風雲會）似乎流行到台灣了，在幾家雜誌紛紛報導後，慢慢有玩家在零售店探問進一步的消息，網路上也不時有人提起。雖然台北的玩家大致可以問到一些情報不過要買到原板紙牌就不那麼容易了，其他地方則連進一步的資訊都很難取得。由於魔法風雲會實在是一款相當有趣的紙牌遊戲，所以我們特別組了"魔法俱樂部"歡迎各爲共襄勝舉，有意成爲一代魔法宗師的你，可別忘了與我們聯絡，參加我們的世紀之戰。





腦玩家了解當今好萊塢影響力的無遠弗界。

GT 計劃將以強勢的廣告及促銷專業配合“冒險 9 號”全世界的發行，並利用商店及 Internet 等通路達到宣傳的效果。

總部設於紐約的 Tribeca Interactive，是由著名影星 Robert-DeNiro 及 Rosenthal 於 1995 年出資成立。

台灣總代理：
美商新美公司
台灣分公司



光碟守護神(CD Patron) 保護您心愛的光碟

通常在使用光碟片（俗稱 CD ）時，不論是音樂光碟、影像光碟或者是電腦光碟，甚至即將廣泛使用的 DVD （數位影碟），莫不小心翼翼，以免刮傷光碟片，造成不可挽救的損傷。其原因是光碟讀取面由一層透明度極好的 Polycarbonate（俗稱 PC ）作爲基材，而 PC 本身硬度很低，很容易被外物擦傷或刮傷，一旦傷害到足以干擾雷射光進行的程度時，資料就無法讀取，此種損傷至今尙無法挽救，只能更換新的光碟片。

「光碟守護神」是由高科技光學纖維所製成，是一種高透明、低折射、低擾涉、較耐磨之光學保護膠膜。使用時直接黏貼在光碟資料讀寫面上，在脆弱的 PC 表面上加上一層保護面，由於「光碟守護神」具有極佳之雷射光物理特性，無論是用在何種光碟，都不會妨礙資料的讀取，卻有防止光碟片被外物直傷或刮傷的功能。如「光碟守護神」被外物擦傷或刮傷，而影響資料的讀取，只要花少許代價更換新的「光碟守護神」就可恢復資料的讀取，就如同新買的光碟片一樣，再也不必像以往戰戰兢兢、如履薄冰的使用光碟片，更不必擔心珍貴的光碟「駕鶴西歸」。

「光碟守護神」已向世界各主要國家申請專利中，請勿侵權仿製、販賣。本高科技產品現由「均展實業有限公司」獨家代理，有意經銷或欲知詳情者請洽：

均展實業有限公司
高雄市三民區長明街 41 號
TEL ： 07-222-1475
FAX ： 07-224-5079
台北市吉林路 343 巷 31 號
TEL ： 02-585-7989
FAX ： 02-595-1969

歌騰新品 TBS-2000

「 TBS-2000 」是 Turtle Beach 公司以其早款的產品「 Tropez 」爲基本架構所設計而來，和 Tropez 比較，TBS-2000 最大的不同在其具有 Windows95 Plug&Play 功能，以及換了一個 Yamaha OPL3 的 FM 晶片，所以在硬體上直接相容Sound Blster 。然而TBS-2000 基本上還是一塊 -Wavetable 的音效卡，48KHx的取樣頻率、 32 個最大發聲數、1MB RO---M ，相容 GM 、MPU401 與 Windows Sound System 等，唯其取消了 Sample Store 可載入音色的功能，故無擴充 RAM 的插槽。而單就價格與實用性來看， TBS-2000 絕對是玩家心目中在 Tutlr Beach 裡的 NO.1 ！

軟世新聞
Soft World News



Tropez Plus

Tropez Turtle Beach 公司的音效卡主要分爲兩個系列：(1) Multi-Sound 系列－像 Monte-rey 就是；(2) Tropez 系列－Tropez 、 TBS-2000 及現在爲您介紹的 TropezPlus 都是。 MultiSound 系列的音效卡是適合專業人士演奏設計所使用的，其強化錄音品質及高記憶容量與低雜訊的特殊處理價位相對地也較高； Tropez 則是較適合一般玩家使用的 Wavetable 音效卡，而且多含一個 Yamaha YMF-262 的合成器，所以也相容 Sound Blaster pro 。

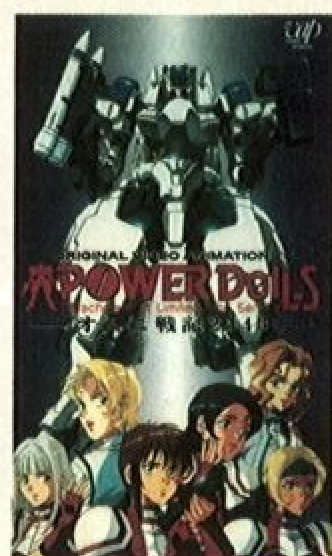
至於今年新出來的兩卡音效卡則主要是爲 Windows95 Plug&Play 所設計的，若說 TBS-2000 是 Tropez 的普及版，那 Tropez Plus 便是專業版了！

而 Tropez Plus 則有最高 12MB 的 DRAM （ 30pin SIMM ）擴充槽供音色升級使用，另外內含基本音色的 ROM 也提高到 4MB （ Tropez 爲 2MB ），就這兩點來看已經是 Monterey 所望塵莫及，更別說 Wavetable 合成器也已換成較新的 ICS 2115V 。

其實 Tropez Plus 和 Tropez 最大的不同是效果器上，原來的 Tropez 是沒有效果器的， Tropez Plus 則擁有 Delay,EQ,Re-verb, Flange,Chours …等同 Rio 的效果器，讓玩家有更多的選擇與不同的聽覺感受。同時 Tropez Plus 亦支援 Windows95 「即插即用」功能，如果您的軟硬體設備許可，第一次安裝時電腦除了會偵測出這片卡外，總共會自動或請 User插入磁片（ 2 次）以安裝多達五種驅動程式： WaveFront MIDI Wavetable Synthesizer、 MPU-401 MIDI interface 、 Windows Sound System Compatible Digital audio device 、Plu--g and Play digital audio device 、 Joystick Game port ，其中在安裝 Joys-tick Gameport 搖桿介面時會用到 Windows95 原版光碟片，所以請 User 們注意一下，事實上不只是 Turtle Beach，其他附有搖桿埠的音效卡幾乎都得用到 Windows95 光碟片內的搖桿驅動程式，原因很簡單，微軟公司把介面統一化了，不知讀者們對這種新大和解的時代作何看法。儘管在 Windows95 下好像很多東西要裝，而且需要重新開機一次，但整個過程十分簡單，即使是新手，照著指示也能在十分鐘內全部完成，要是換在 DOS/Windows3.1 下安裝，恐怕就不只是放放磁片那麼簡單了。

Tropez Plus 這片卡上只有一個 Jump ，是供 User調 CD-ROM 介面位址用的，預設爲 OFF ，如果想讓光碟機使用卡上的 IDE 介面，千萬不要忘了調整這個 Jump ，有兩個位址可供選擇，請避開已使用的位址（ I/O 170/ IRQ 15;I/O 1F0/IRQ 14 ）。另外要注意的是 Tropez Plus 本身即佔了兩 IRQ （ UltraSound PNP 佔了三個），所以如果 User 的電腦已有許多的硬體使用不同的 IRQ ，先清查那個位置由那個硬體使用是必要的，不然屆時歌騰公司工程部的電話可能會響個不停，工程師恐怕連吃飯的時間都沒有。最後還有一點須特別注意， Sa-mple Store 動態音色存取功能是在加了擴充 DRAM 後才有的，電腦出現（記憶體）錯誤訊息可別以爲卡壞了喲！

特勤機甲隊卡通錄影帶～
歐姆尼戰記2540



令人懷念的重裝美少女兵團「特勤機甲隊」，這次要登上你家的電視了，如果你是 POW-ER DOLLS 迷，這一卷精彩的錄影帶，將會成爲你重要的收藏品之一；如果你是卡通迷，你同樣不能錯過這部畫風細緻，聲光效果俱佳的「歐姆尼戰記 2540 」。

玩過「特勤機甲隊」的玩家應該都記得，故事的背景是發生在歐姆尼惑星上，當地的人民原先也是從地球上移民到此開墾；地球政府軍在數十年後派遣了龐大的軍團想要接收歐姆尼惑星。而原先移民到此者的後代不滿地球政府軍從來沒有經濟援助他們，現在卻來坐享其成，因此引發了第一次的獨立戰爭。卡通的故事也就是發生在第一次獨立戰爭中的一段小插曲：

歐姆尼惑星上的莫卡休城被地球政府軍所攻佔，地球政府軍並利用當地殘存的軍事工廠生產武器。特勤機甲隊所接到的命令就是阻止他們的行動，並摧毀當地殘存的建設，這一次任務會有甚麼樣出人意表的發展呢？這就留待玩家自己觀賞好了。

故事已經介紹完，不過筆者在這裡有一點小小的感觸。在日本甚至國外，他們都懂得利用許多的週邊產品來推廣其電腦遊戲，結合衆多的行銷策略來提高遊戲的銷售量，例如出電話卡、模型、文具、錄影帶、攻略、畫集等等；讓喜歡該遊戲的玩家增加許多可供收藏的產品，也使得該遊戲的附加價值提高不少，不知道國內的電腦遊戲業者可有作同樣的打算？

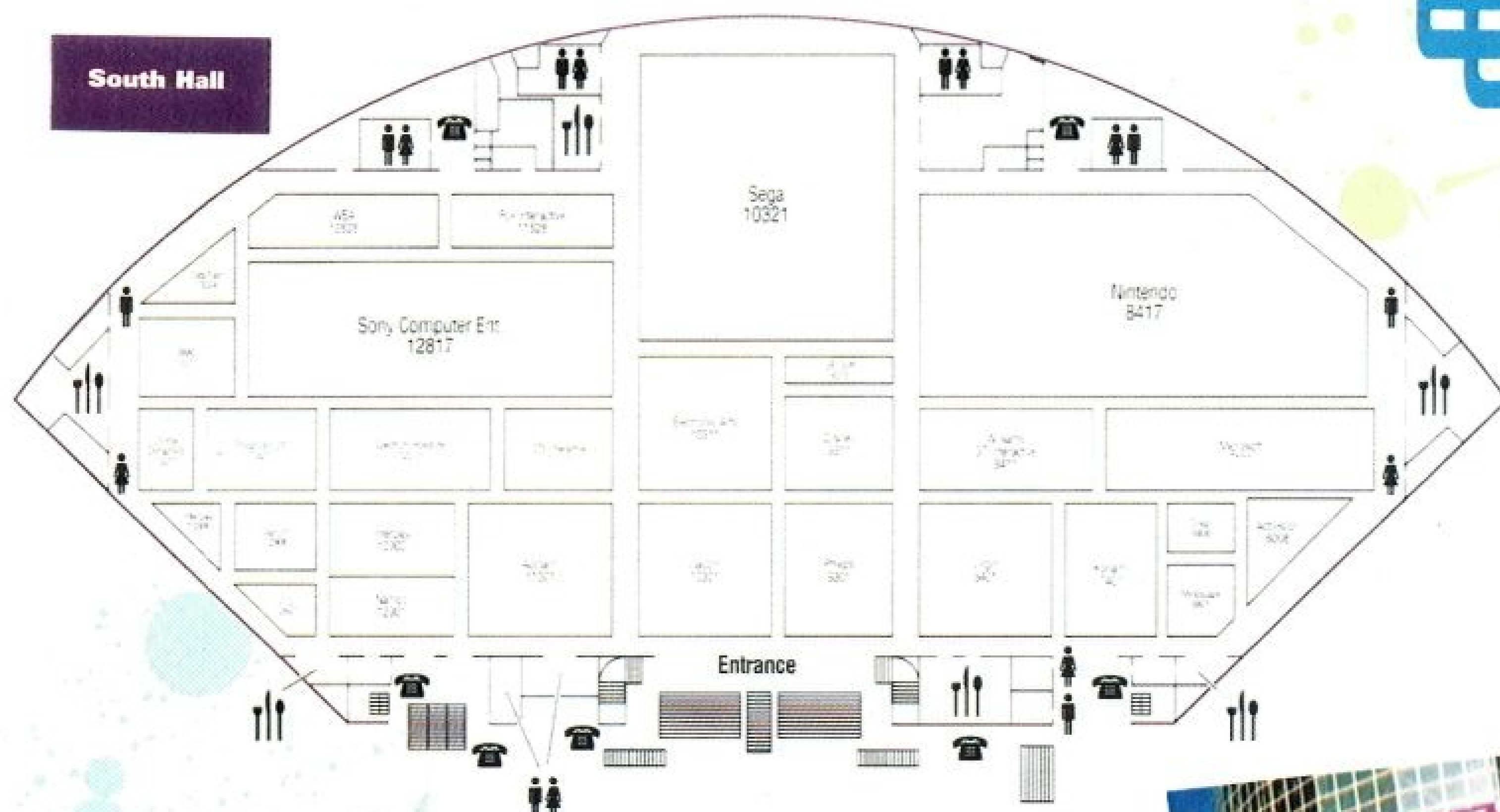
特別報導

● 記者莊振宇　美國 L.A. 採訪報導



1996 美國 E3 電子娛樂展









E3 會場景觀

Electronic Entertainment Expo 是美國最大的電子遊戲展覽，若說是全世界最大的展也不爲過。今年展覽在加州的 Los Angeles 舉行，照理說，所有電腦遊戲的愛好者都不應該錯過這個展才對，可惜玩家們都住在臺灣，再加上不是大家都可以隨時想來美國就來美國的，因此，軟體世界雜誌社特別早在展覽的數月前就開始籌劃，派筆者到 L.A. 去看展，然後再將會場的所有情況一一的爲大家報導。本篇取名爲 VRE3，其原因是只要看了這篇文章，玩家們就會有如親身參展一般，體會到這一年一度的盛事。筆者千里迢迢從 N.Y. 到 L.A. 當然不僅是單純的看展而已，當然，許多廠商所辦的展示活動，如各種餐會，酒會等，都是相當精采的。因此，筆者也會一併爲各位一一介紹。

整個會場給筆者的感覺就是很熱鬧，幾乎所有臺灣玩家知道的公司都有參展，會場分爲北館、南館、以及西館三處，其中以長廊連接。筆者覺得三館中最精采的就是南館，因此，筆者將先從南館介紹起。（其實還有另外兩個館，但是都是一些臺灣玩家所不認得的公司，因此筆者也就不再介紹了）

不知道各位玩家有沒有玩過〝毀滅公爵〞（Duke Nukem 3D），裡面有一個地方會有舞女跳舞，玩家可以給其小費，或是一槍把她轟死。這次 3D Ralem 租下在會場的南館大門對面的停車場，設了一個攤位，由於其會場內也有攤位，所以外面的攤位本身沒什麼看頭，但是，好玩的是，他們請來了一個擁有惹火身材的女郎，穿著那種秀場的服裝，在攤外大街上所築的高臺上當街跳舞，實在是吸引人注意，只可惜，筆者當時正忙著去辦理媒體專用的入場證件（這種證件跟普通人的證件不太一樣，只要身上佩戴此種證件，各公司就會對你非常尊重，要不然就沒人會理你，筆者在會場遇到某位臺灣遊戲雜誌的名作家就有這種經驗，所以才趕緊去申請媒體的證件。），因此並沒有多待一會兒，照幾張相片，現在想想眞是太可惜了。

Activision

由於筆者跟 Activision 有約，所以一進入南館，就馬上前往其攤位。Activision 的攤位雖然說在設計方面不是很特別，但是他們在中間放了一臺跑車，與一般跑車不同的是，上面裝備了很多武器，原來，Activision 是爲了他們即將推出的新產品：



Activision 所展示的武裝跑車

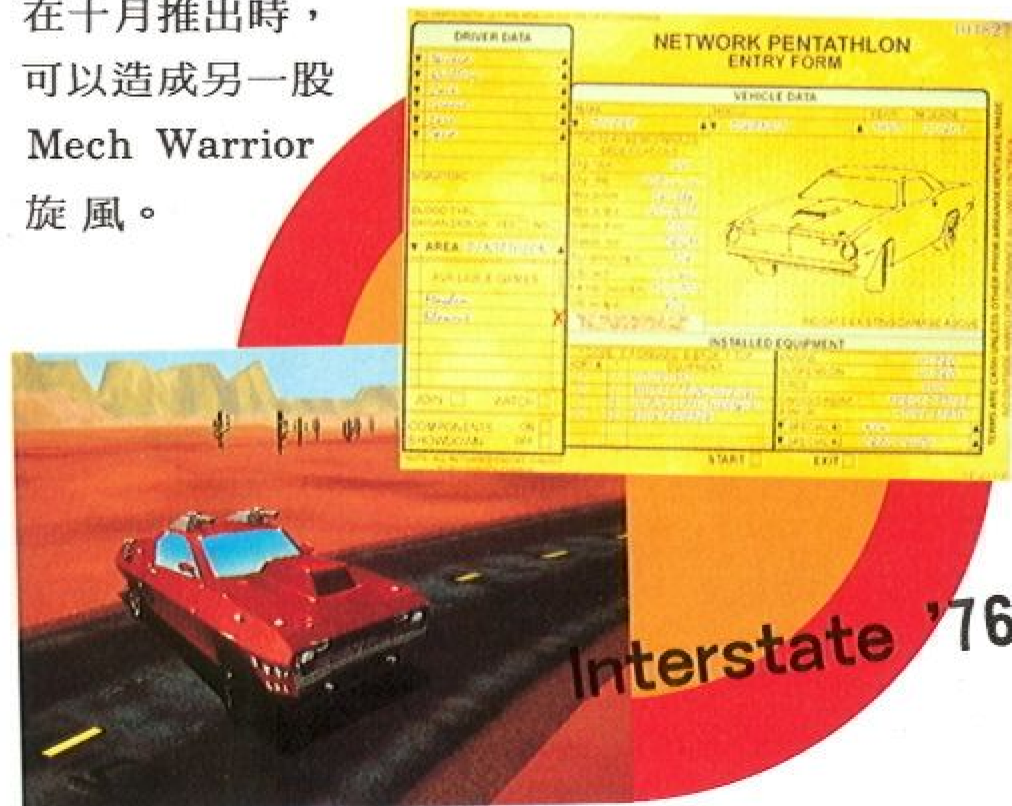
Interstate '76 宣傳。在會場為筆者解說的是 Activision 公關部的 Christian C. Casparian ，在一番講解後，筆者發覺 Activision 下半年所將推出的產品都非常有潛力，而且所有的遊戲都是 3D 立體遊戲，包括 Interstate '76 、 Hyper-Blade 、 Blast Chamber 、 Time Commando …等，都令筆者歎為觀止。

Mech warrior 2: Mercenaries



Mech Warrior 2 ： Mercenaries 是暨 Expansionary Pack之後的第二波的資料片，不過，雖然說它是以資料片的型態所推出，但是在內容上已可視為是一個獨立的新遊戲了。一般的資料片都是將遊戲的引擎稍加修改，並且加上新的任務就推出到市場上來賣，但是這一套遊戲卻不是增強系統，而是將其 3D 程式重新撰寫，以得到更好的效果及全新的感覺。在 3D 材質貼圖上，看起來就比前作要細緻許多，而且加上許多新加入的天氣效果，更讓遊戲增添了許多眞實感。還有，在新的版本中，玩家在上一關所受的損傷都會延續到下一關，也就是說，如果玩家在上一關的戰鬥中損失了一隻手臂，那麼在這一關一開始時，玩家就不會有手臂。 Christian 說，在 Mercenaries 中，操作更加容易，的確， Mech Warrior 2 的操作確實是不太容易，難怪當筆者參觀某家公司時，他們以〝比 Mech Warrior 還好操作〞為口號，為其產品作號召。

在 Mercenaries 中，玩家可以賺錢，並且為自己的機器人添購新的配備。玩家還可以雇用到兩個傭兵為你作戰，到最後玩家更可以組織一個精英部隊橫掃沙場。遊戲不再像以前一般，採單線式的方式進行，相對的，依照玩家對不同的事件所做的反應以及各關任務的表現，都會影響到遊戲的故事走向。 Mercenaries 不但在圖形引擎上加強了不少，在故事內容上以做了一番大的改變，可說是眞眞正正的〝增強版〞。目前遊戲本身尙在設計中，因此筆者在會場看到的程式碼並未經過最佳化，既使如此，筆者所看到的已是令人嘆為觀止，相信本遊戲在十月推出時，可以造成另一股 Mech Warrior 旋風。



Interstate '76

在會場中， Activision 展出了一個使用 Mech Warrior 的引擎所製造的賽車遊戲，其名為 Interstate '76 。遊戲的故事發生在未來（筆者就不知道為什麼他們把名字冠上一個 76 年），一群由石油輸出國聯盟所雇用的幫派，企圖毀掉美國最大的石油保留井，以壟斷全球的石油市場。玩家可以選用 25 種以上的車輛並且裝備著好幾打的武器，遊戲中會有多於 25 個任務，讓玩家享受。遊戲本身的完成度只有 25 %，所以在會場筆者所見到的遊戲效果不是很好，有時候 3D 模組的多邊形還會消失不見，不過，在遊戲設計初期這些都是可以原諒的。

不過由筆者看來， Interstate '76 的遊戲結構還不錯，眞正的戰場也相當有眞實感，不過一些穿插的過場動畫就不是那麼好，在整個會場壟罩著眞人數位影像的情況下，使用卡通人物的本遊戲就顯得遜色許多，在整個 Activision 的攤位中，本遊戲也算是不太起眼的一套軟體。

在攤位外圍的地方，筆者看到了 Activision 擺設了八臺電腦，配有 21 吋大螢幕，深深地吸引了筆者的注意，走近一看，發覺那邊正在展覽一個 3D 的動作遊戲，等到 Christian 介紹後，才知道那是 Activision 即將在今年八月主打的遊戲： Hyperblade 。這是一個結合冰上曲棍球、足球、



高速滑雪、以及美式足球的遊戲。基本上，玩家可以操作一臺機器人，在一定的場地中，將所謂的能源球搶到手，並且在鐘聲前不被別人搶走。不過，這可是難上加難的一件事，因爲敵人可以使用任何手段來對付你，而且它們的 AI 又強得不得了，據爲我介紹的那位先生表示，當敵人在做一個動作時，已經先推算了下面兩、三步可能發生的狀況，因此，當難度爲最高的時候，若玩家沒有如同電腦般的反應力，是絕對不可能贏過電腦的。

Hyperblade 的 3D 貼圖相當細緻，讓筆者幾乎無法相信自己的眼睛（不過話又說回來， E3 實在是太精采了，筆者從頭到尾未曾相信過自己的眼睛），就連遊戲中的人物動作都非常流暢。Christian 說， Activision 引進一套新的系統，可以分析眞人的動作方法，然後轉換爲 3D 模組，這就難怪遊戲中機器人的動作都栩栩如生，倍感眞實。

Hyperblade 預設的視角是經由一臺跟在主角後方的追蹤攝影機，不過玩家可以切換十數種不同的視角，幾乎玩家能想到的都有。遊戲在物理性質的設定作得很好，所有的物件在受到地心引力的影響下，都會依眞實世界一般，落下並彈起。遊戲擁有很高的畫面切換率（就是 Frame rate ）， Activision 聲稱在目前 Beta 的版本就已有每秒 20 張圖的速度，姑且不論遊戲在推出時其切換率會有多少進步，在目前 20 張圖的情況下，筆者就已感到順暢不已，不會有一般 3D 遊戲有跳格的毛病。

3D 遊戲及網路多人連線是這次 E3 的重頭戲，如果說遊戲不支援多人連線，就不配在 E3 參展。 Hyperblade 支援了 16 人網路多人連線，或可經由數據機，進行兩人連線遊戲。更重要的是，遊戲支援經由 Internet 與他人連線的功能。在目前，若玩家想要經由 Internet 與他人連線，多半都會使用 Kali 這套軟體，不過，使用註册版的 Kali卻要付費，實在是令很多玩家付得心不甘、情不願（不過我想臺灣付費的玩家大概不是很多），現在， Activision將 Internet 連線功能內建在 Hyperblade 這套遊戲中，使得玩家只要買遊戲就可以享受到完整的連線功能，而不必再付費。但是有一點玩家可能需要注意，由於現今許多遊戲都是 Windows 95 平臺的，爲了保證遊戲與系統的相容性，所以大多的內建網路功能都會要求使用 Windows 95 的 Winsock 程式，如果玩家使用 Win 95 Winsock 之外的 Winsock 程式，就可能無法執行該功能了。

同樣的， Hyperblade 在本階段尙未完成，不過其 3D 效果已讓筆者大爲驚嘆。據帶領筆者的 Activision 公司職員聲稱， Hyperblade 只要在 Pentium 90 上就可以相當流暢地執行，但是若玩家擁有與 Microsoft Direct 3D 相容的 3D 加速卡，則可使用更高的解像度執行。對了，說到遊戲的最低配備，筆者在會場發現，幾乎大部份的在會場展出的遊戲，都至少需要 Pentium 級的電腦， 486看來好像都被放棄了，正如 Christian 與 Origin的 Brain Martin 所說的，如果遊戲廠商一直都要讓其產品能夠〝向下相容〞，那麼遊戲就永遠都不會進步，的確， Pentium 級的機型似乎是現今 3D 遊戲所必備的機器，所以，如果玩家想要享受這些在會場中展出、預計在暑假前後所推出的遊戲，就得準備要存錢換機器了。

Time Commando是一家法國公司所設計，由 Activision 在美代理的動作遊戲。這款遊戲可說是把Alone in the Dark 類型的遊戲發展到最極致的境界。 Activision 在會場展出這套遊戲時，在筆者面前呈現的是一套跟Alone in the Dark 使用同樣介面、同樣操作方法，但畫面卻不是跟 Alone in the Dark 一樣使用醜陋的多邊型顯示介面，相對的， Time Commando 的每一個 3D 物件都使用超過一百多個多邊形，然後加上材質黏貼所構成。所以，遊戲的畫面充滿眞實感，幾乎不會讓玩家感覺到難看的多邊形。



遊戲的背景是未來世界，主角是一位功力高深的程式設計師。而遊戲中的敵人，便是一臺超級電腦。由於該電腦的程式中有許多的蟲，加上該電腦

又掌握了國際武器系統，所以我們的主角必須進入冬眠狀態，然後以 VR 的方式進入電腦裡面，將程式的蟲除掉。由於該部電腦的想像力似乎很豐富，它把自己的程式內部改得好像歷史上各個時代一樣。因此，玩家必須操作主角，進入各種不同的 VR 世界，找出程式的蟲，並予以修復。

遊戲中每一關都是不同的舞臺，有在西部拓荒時代、有在中國的古朝代、也有在未來的太空時代。在不同的時代中，所能使用的武器自然就會不一樣，不過，不論在哪一關，遊戲的目的都是一樣，在關卡的某處，玩家可以找到一些掉在地上的晶片，只要玩家蒐集到一定的數目，就可以將該部份的電腦修復。由於電腦並不希望主角將其修復，因此它自己產生了許多的 VR 人物，試圖將你除掉。筆者在會場時，他們正在展示西部拓荒時代的關卡，筆者看到主角進入了一個農村，視角居然會跟著主角的前進而推進，接著，躲在屋頂的槍手便朝著主角開了兩槍，好險並未打中，只見主角的腳前數吋地方的沙子被子彈濺起。說時遲那時快，只見 Activision 的員工巧妙的將滑鼠移動一番，然後快速的將左鍵按了兩下，只見螢幕上的主角突然回頭，連開兩槍，接著，就有兩具屍體從樓上掉下來。

Christian 問我要不要看看別的關卡，我欣然同意。這次，筆者看到的是擁有石器時代風景的關卡。筆者發現，主角從剛剛的牛仔裝搖身一變成為身著樹葉的野人。所使用的武器居然是一根石鎚，正當筆者欣賞其華麗又眞實的 3D 風景時，突然有一巨石，由山坡上落下，險些砸到主角。 Christian表示，在玩 Time Commando 時，反應力很重要，否則你將會死都不知道是怎麼死的。 Time Commando 目前在法國已然上市，而英文改版尙未完成。筆者一看到該遊戲，眞是想馬上拿一套回家，不曉得是否可以跟法國公司拿一套法文版的來玩玩，不過筆者看不懂法文，因為筆者是修西班牙文的。總而言之， Time Commando 是一套非玩不可的 3D 動作／冒險遊戲，等到它在美國上市時，筆者會為各位再作追擊報導的。

另一個由 Activision 所推出的遊戲， Blast Chamber ，已在 Play Station 上市， PC 版的也即將上市。這是一個結合益智及動作的遊戲，遊戲的舞臺是在一個大型的四方體房間中，這個房間會隨著玩家觸動機關而旋轉 90 度。在房間的某處會有一顆水晶，玩家必須要在短時間內將水晶放到特定的地點，才能過關，否則，背在玩家背上的炸彈就會爆炸。房間由於是立體的，所以玩家必須要前後左右的移動，加上房間中有許多的機關，如彈簧、刺、洞等陷井，如果玩家不小心，就會一命嗚 呼。



Blast Chamber

遊戲最精采的，還是多人連線共樂的功能。遊戲最多可以讓四人同時進行，玩家會同時出現在螢幕上，然後開始搶水晶。筆者覺得遊戲不錯，於是就跟 Christian 玩了一場，當每次筆者幾乎要搶到水晶時， Christian 就按下旋轉房間的按鈕，於是筆者就摔得狗吃屎，眞是一點都沒辦法接近水晶。筆者問 Christian 到底練了多久，他說在參加 E3 前夕，公司把所有的公關部人員都叫去〝特訓〞如何玩遊戲。 Christian 說他打遊戲都打到起水泡（眞的假的？）

Activision 的攤位眞的是非常有看頭，不論在遊戲上，或是那兩個站在車子旁邊的美女。所有 Activision 在會場上的產品都將在本年度的後半年陸續推出，由於所有的遊戲都運用了最新科技，令筆者大為震驚，所以筆者認為，今年度不論是在暑假檔或是聖誕節檔，都是 Activision 大放異采的時候。如果這些遊戲臺灣有公司要代理，請衆玩家不要忘了買它一套，如果沒人代理，怎樣都要想辦法跟國外公司郵購一套。



引人注目的外國美女

Mindscape

在離開 Activision 的攤位後，筆者就近就走入隔壁 Mindscape 的攤位，筆者發現，它們所展的東西很多都是已經出了的遊戲，不過筆者還是走了一圈，忽然，某個遊戲吸引了筆者的注意，那就是〝瘋狂大飆車 2〞。

記得在一代的瘋狂大飆車中，遊戲的跑道是一張一張的錄在光碟上，然後再以撥放電影的方式將跑道〝放〞出來，就因如此，玩家只能在跑道上一定的預設軌道上面奔馳，雖然說預先繪製的跑道看起來相當華麗，但是卻毫無自由度可言，所以可說是其一大缺陷。筆者在會場中看到二代，其畫面不論在精細度、或是流暢度上都令人無話可說，筆者馬上前往攤位的櫃台，找到與筆者認得的公關部經理 Amy ，她跟筆者說，二代的圖形引擎將與一代完全不同，他們使用了眞正的 3D 引擎，所以玩家將不再只能於預設的跑道奔馳，相對的，玩家可以在跑道上自由移動。

雖說遊戲使用了多邊形 3D 技術，但是畫面卻遠比一代要漂亮得多了。由於 3D 技術的進步，使得 3D 景物在遊戲中看起來像眞實的風景一般，而且顏色也較爲鮮豔。在音樂及音效的表現上，筆者發現遠比一代要好得多，由於遊戲不需像一代一樣從光碟中讀取圖形資料，所以遊戲的音樂是採用 CD 音源直接輸出，而在音效方面， Mindscape 則採用了最新的杜比環繞音效，因此，當玩家在進行高速生死決鬥時，可以感受到最眞實的效果。

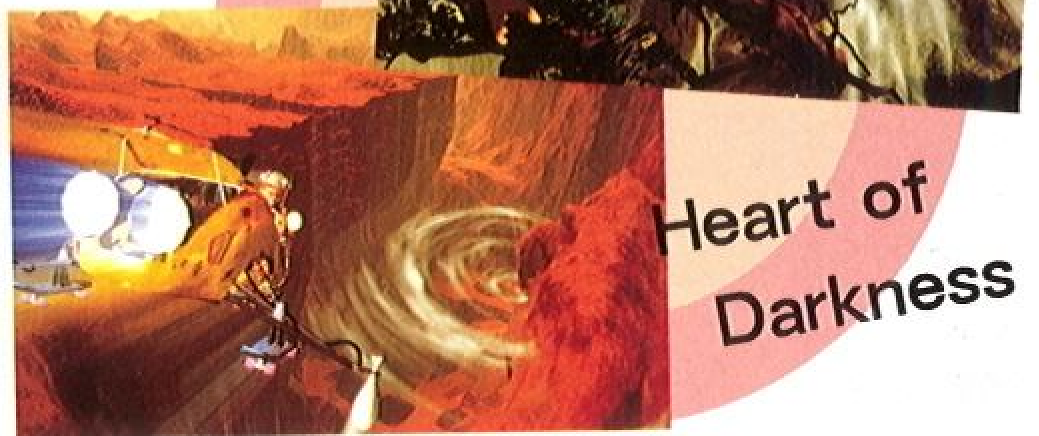
記得一代最大的賣點就是遊戲中穿插了美國著名的脫口秀主持人藍道尼（其實也沒那麼出名，筆者在美國還不曾聽過這號人物）作爲遊戲的主持人。既然現在 Mindscape 要推出續作，那麼好玩的脫口秀是絕對不能少的。筆者問 Amy ，在二代中是否也有脫口秀？她回答，由於在一代時藍道尼大受玩家歡迎，所以二代中決定再次請其出馬，不過，二代中還會在多搭配一個人，至於是誰，等推出後玩家就知道了。

Virgin



Virgin 的攤位

筆者繼續走向其它的攤位，來到了 Konami（科拿米），四處看看，果然不出筆者所料，他們並沒有生產給 PC 使用的遊戲，因此，筆者便離開該處，來到了 Virgin Interactive Entertainment 的攤位， Virgin 的攤位設計得很特別，它們使用了很多舊的電器用品，把它們堆在一起，然後在旁邊貼上一張寫著 Digital Junkyard（數位廢物棄置場）的牌子。筆者進入裡面，發覺許多筆者從未看過的遊戲，還有， Westwood Studio 也在裡面展出了許多即將推出的遊戲，如 Command & Conquer-Red Alart及 Land of Lords 3 等強片，加上 Virgin 本身也有許多精采的遊戲，使得筆者在這裡待了不少時間。



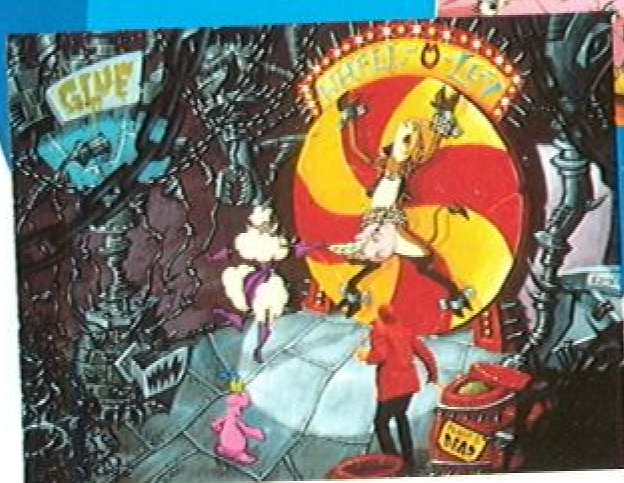
Heart of Darkness

不知道玩家有沒有看過〝玩具總動員〞呢？Virgin跟 Amazing Studio 合作，即將推出這一套叫作 Heart of Darkness 的遊戲，其片頭動畫的畫風就跟〝玩具總動員〞一樣。這是一個波斯王子類型的動作遊戲，主角是一個叫作 Andy 的小孩，在一個月黑風高的晚上，他必須旅行到黑暗的國度，與邪惡奮戰，並且救回主角的愛犬， Whiskey 。

遊戲的操作以及進行方法都與波斯王子一樣，但是主角可以做的動作卻增加了許多。主角不但可以跑、跳，還可以爬、游泳、以及像泰山一樣在藤蔓間盪。遊戲的背景都是一張一張由美術人員以 3D 程式繪製而成，因此，玩家可以在遊戲中看到廣大的邪惡世界的地型。整體在美工上，筆者認爲要比波斯王子要華麗得多了。雖然說遊戲本身已是非常的好，但是最大的賣點，還是在片頭的 3D 動畫。在會場上，有一臺很大的電視機，上面就是在展示本遊戲的片頭，但是不知道爲什麼，工作人員不讓筆者照相或是拍攝錄影帶，所以筆者無法將較精采的部份放在雜誌上，只好從 Virgin 提供的圖片中，挑了幾張較精采的圖片，讓讀者們看看。

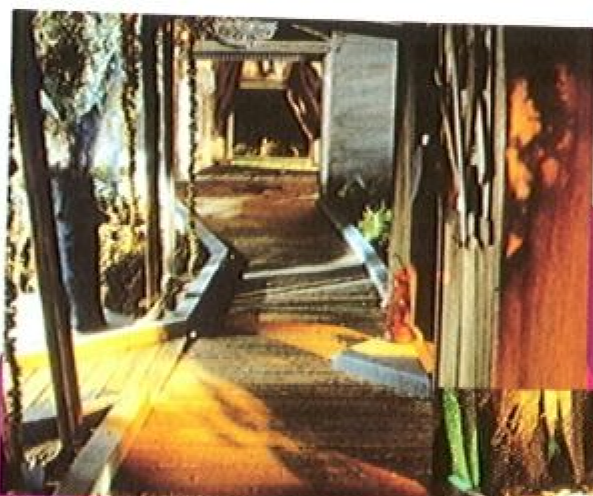
據 Virgin 表示，他們要將本遊戲拍成電影，目前已在趕工中，至於票房會不會高於迪斯奈的〝玩具總動員〞呢？筆者認爲，在整體的圖形上， Heart of Darkness 略勝一籌，不過眞正的票房還是由觀衆決定，所以筆者也不便多說。

Toonstruck 筆者曾在以前的文章中介紹過，這次實際到會場看過之後才發覺比筆者想像得還好。超過 100 個由手繪製的卡通場景將出現在這一個即將由 Virgin 所推出的冒險遊戲，遊戲擁有很堅強的配音陣容，包括 Christopher Lloyd（回到



未來）、Dan Castallanetta（辛普森家庭：Homer Simpson）、Dom DeLuise（Blazing Saddles）、Tim Curry（Rocky Horror Picture Show）、以及 David Ogden Stiers（M*A*S*H）。Drew Blanc 是遊戲中的主角，由 Lloyd 所配音。遊戲的故事是：他受人雇用，製作一個新的卡通節目，但是卻想不出好的點子。最後，在絞盡腦汁時睡著了，當他醒來後，發現他來到了卡通世界，周圍都是他以前曾創造出來的卡通人物。玩家必須帶領 Drew Blanc 經過三個不同的奇幻王國，解開所有的謎題，才能回到眞實的世界。

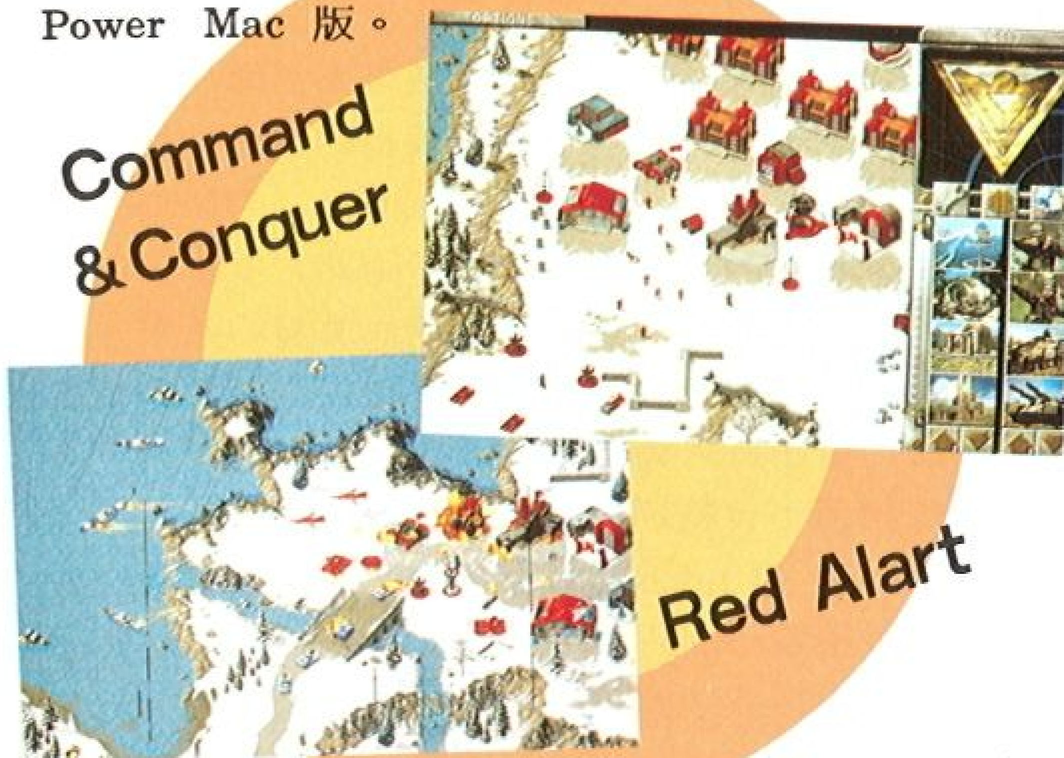
由於是眞人演出，所以遊戲也使用了藍幕特效。由於 Virgin 的美工功力太強了，所以卡通式的背景、人物與眞人（主角）不會產生不諧調的感覺，再加上藍幕特效作得很好，不會產生像幽魂那樣在輪廓出現藍色的雜訊。由於是卡通世界，所以 Virgin運用了電腦特效，讓主角可以做出一些誇張的動作及表情，嘿嘿，那些誇張的表情可眞是誇張，連金凱利都比不上，奉勸各位玩家在家中勿試，以免面部肌肉拉傷變形。





高爾夫球，奇異及不合邏輯的現象，以及恐怖的事件，加起來會是什麼呢？答案就是這套即將推出的Caddy Hack的搞笑高爾夫遊戲遊戲。遊戲本身的背景是一個九洞的高爾夫球場，但是，在這個球場中想要把球打進洞可不是那麼簡單的。因爲，遊戲中有很多意料之外的事會發生，就像龍捲風，瘋狂科學家的實驗室等…。

遊戲的場景採用 SVGA 的模式顯示，利用眞實的照片場景加上 3D 圖形所構成。與一般高爾夫球遊戲不同的是，一般都是在草地上打，但是 Caddy Hack 則是隨便你打到哪裡都可以喔！筆者在會場就看到 Virgin 的人員在示範遊戲時，其中一關的目的就是把球打進三樓的一個老鼠洞。遊戲在很多地方都需要玩家多動動腦。雖然說這是一個高球遊戲，但是遊戲在本身的內容較重於解謎方面，所以算是一個較偏向冒險方面的遊戲。本遊戲將於本年十月在美推出 Windows 95 版本以及 Power Mac 版。



動員終極令的資料片 Red Alart 一直蒙著神秘的面紗，就連筆者跟 Westwood Studio 有很好的交情也無法取得任何資料，直到來到 E3，筆者才眞正的看到了 Red Alart 的眞面目。雖然說 Red Alart 是暨 Covert Operation 之後第二片 Command & Conquer 的資料片，但是在 Red Alart 不是只有增加新的任務而已，它將 C&C 的圖形都全部更新。玩家可以發現，在螢幕右邊控制中心上面的圖形都全部被更新了，從以前的 3D 圖形變成了類似相片的圖形。更重要的是，遊戲中所有的軍隊、武器、以及地形都全部變成新的，讓玩家可以感受到全新的感覺。

Red Alart 增加了四十多個任務，背景發生於第二次世界大戰之後。玩家可以選擇扮演同盟國或是蘇聯，至於遊戲的故事，也不必筆者多說了吧！（不知道的請看高中歷史課本）與前作最大不同的改變就是遊戲的圖形改用 640 ×480× 256 色的模式，使得遊戲的畫面看上去細緻了數倍。網路連線功能則由最多四人同樂增加到八人同樂。更重要的是，若玩家想要經過 Internet 連線， Red Alart 本身支援 Internet 連線，因此，玩家不再

需要使用 Kali 來連線。

在Red Alart中，玩家所能使用的武器，不論是兵種或是裝甲武器，都大大的不同。玩家還可以控制原本所不能使用的炮船及空襲飛機，加上高解像度的模式，使得畫面上可以容納更多的單位，讓整個遊戲的戰爭畫面更加地動感。動感的音樂，以及更震撼的語音都被加入在Red Alart之中，新的地圖背景，如冰天雪地的場景等，更可以提供玩家新的感覺。Red Alart預計將於今年暑假推出，至於臺灣嘛！可能會同步發行吧！

Virgin這次在 E3 也是將他們所有最好的東西都拿出來展，實在是很有看頭，希望這些遊戲能夠盡量早出，不要讓我們等得太久。



Land of Lord3

Microsoft

Microsoft 似乎還在為他們的 Windows 95 推銷，筆者原以為在會場上至少還會看到個什麼 Windows 96 之類的。筆者對 Windows 95 實在沒什麼好感，自從去年安裝了之後，筆者不知因為當機而重新安裝了幾次，啊！筆者太懷念 DOS 了。



Microsoft 之攤位

Microsoft 在會場中展出了他們以前推出的 Microsoft Direct-draw 以及最近才推出的 Direct 3D。Direct 3D 的功能是統合所有的 3D 規格，以 Win 95 本身作為一個橋樑，讓遊戲設計者只要把程式設計為 Direct 3D 相容，就可以支援到所有支援 Direct 3D 的 3D 加速卡。由於目前市面上的數款 3D 加速卡互相都不相容，所以當玩家想要購買時，也會面臨不知道要買哪一個好的問題。由於 Direct 3D 的誕生，統合了 3D 加速卡的規格，因此，那些第一輪推出而又不支援 Direct 3D的 3D 加速卡可以算是已經可以退休了。

Microsoft 的壟斷市場是大家都知道的，現在，他們似乎也想開始進軍遊戲市場。的確，由於 Microsoft掌握了本身 Windows 95 作業系統的各種資料，如果寫起遊戲來，一定可以將電腦的 Performance發揮到最大的極限，但是 Microsoft 似乎無意自己寫遊戲，而是向他人購買已完成的遊戲來發行。不過，到目前為止，筆者還未看到過有哪一個 Microsoft 的遊戲讓玩家為之瘋狂的。看來，他們還有一段很長的道路要走咧。

GT Interactive



GT Interactive 之攤位

GT Interactive 這次在會場所展出的遊戲中，最吸引人注意的，就是 Quake 了（臺譯：雷神之鎚）。筆者在以前曾報導過早先由 id 放在網路上供玩家預覽的多人連線版本，但是這次在會場展的，可是連敵人都出現的半完整版喔。筆者來到會場後， GT Interactive 的人原就將筆者帶到小房間去，因為他們希望目前只將這套產品秀給媒體看，因此，筆者不能照相，也不能錄影，更不用說能拿到圖片了。

筆者所看到的是一大群一大群的敵人朝主角湧來，然後主角發射了一發火箭筒，就把敵人炸得屍塊亂飛，實在是很暴力。由於遊戲是使用真實的立體引擎，所以在遊戲中，玩家不但可以左右移動，還可以抬頭向上看，低頭向下看。操作方法跟毀滅戰士一樣，只不過是加了抬頭鍵跟低頭鍵而已，不過，在雷神之鎚中，開門及關門的按鈕被取消了，相對的，玩家只要用身體去推一下牆上的開關即可。所以說，基本上所需的按鈕只不過比毀滅戰士多了一個按鍵，所以說，在操作上，應該不算太難吧！



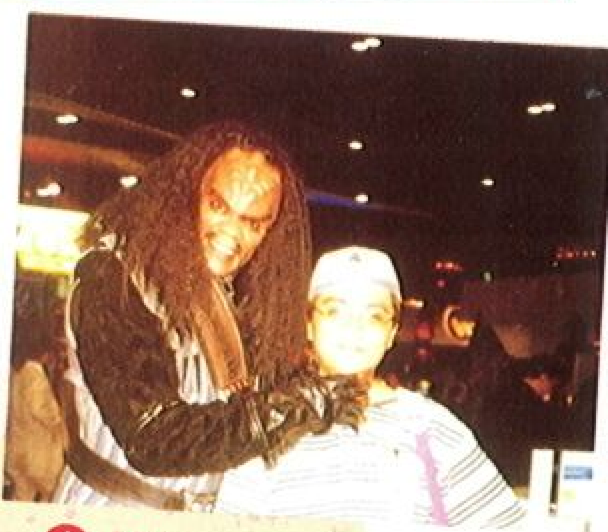
DOOM 的海報，夠酷吧！

筆者在會場看到的測式機種是 Pentium 133+ 16MB Ram 的機器，在這種情況下，居然遊戲能跑到800 × 600 × 256 色的模式而且流暢非常，實在是令筆者驚訝。至於更高的解像度呢？ id

的程式設計師回答說，他們所寫的程式可以讓遊戲跑到更高的解像度，但是有礙於目前的影像卡速度極限，所以即使 CPU 夠快，影像卡也會把畫面顯示速度拖下來，不過如果128位元的影像卡出現的話，那就沒有問題了。

Viacom New Media

接著筆者到了 Viacom New Media 的攤位，突然出現了 Klingon 人，把筆者抓住，筆者趕緊在被其掐死前，與其照一張相。Viacom New Media 在其攤位所展示的遊戲叫做 Star Trek : Klingon。也許有看 Star Trek 的玩家對 Klingon 這種人種較有認識，筆者是 Star Trek 的新影迷，又只看 Voyager ，所以對舊的 Star Trek 較沒有研究。不過，筆者所知道的是，當初 Star Trek 的製作小組在設計 Klingon 這人種時，就爲他們創造了一種語言，這可不是像其他電影一樣，隨便的嗚嗚啊啊的就交代過去了（反正那是外太空的語言，地球沒人會…）， Klingon 的語言可眞的是一字一句的被製造出來的唷！



Klingon 人出現並掐住筆者的脖子



Star Trek-Klingon

Star Trek Klingon 就好像一片有關 Klingon 的光碟百科全書一樣，玩家可以查到一切有關 Klingon 的事情。不過筆者覺得最有用的就是裡面有一連串設計好的課程，教你如何從最基本的 Klingon 語言學到最高深的會話。筆者的學校有幾個同學會說 Klingon 語，雖然說地球上沒有這種語言，但是如果三、五好友都會說的話，就可以秘密交談了，不是嗎？

在 Viacom New Media 的攤位中還有展示其他的 Star Trek 軟體，如 Voyager 還有較受歡迎的 Next Generation 系列，但由於那些軟體都還在設計中，所以在會場中沒有看到實際的遊戲，只有一些影片。至於影片的可信度有多少，筆者就不知道了。

Acclaim

接著，筆者來到了 Acclaim 的攤位，這個攤位可以說是在會場中除任天堂及 Sega 外最大且最吸引人的攤位了。由於 Acclaim 尙在宣傳其一系列的籃球遊戲，所以他們請來了兩位漂亮的妹妹，扮成籃球隊的啦啦隊，在場外進行宣傳，並與大家照相。在 E3 不但有好玩的電腦遊戲，還有好看的妹妹，對我們這些長年於案牘勞形的作家／編輯們，還有什麼比這個更好的？簡直就是天堂！



Acclaim 吸引眾人的噱頭



Acclaim 熱情女郎

Acclaim 雖然自己也製作遊戲，但是他們主要是以代理發行爲主，像 Take 2 、 Midway 、 Domark 、 Pause Entertainment 、 Sunsoft 等公司大多數的產品都是由其發行。這是一家很大的公司，如果玩家對美國漫畫有研究，那應該會聽過一家叫做 Marvel Comic 的公司。還有，他們旗下的 Acclaim Comics 有推出 Magic : The Gathering 系列的產品喔，簡直就是把一些熱門的東東都網羅旗下了嘛。

最近在市場上充斥著各種電腦籃球遊戲，可是不曉得玩家是否有發現， Michael Jordan 都沒有在那些遊戲中出現呢？那是因爲喬丹的肖像權之故，最近， Acclaim 得到了喬丹的肖像授權，並且取得了華納兄弟（ Warner Brothers）電影公司所擁有的卡通人物的使用權，決定要推出一款籃球遊戲，目前已經進入發展的最後階段，即將在近日推出。

一般的籃球遊戲玩家都玩膩了吧？但是這款叫做 Space Jam 的籃球遊戲玩家可不能錯過。遊戲中的球員不再是高頭大馬的 NBA 球員，取而代之的，都是一些家諭戶曉的卡通人物，如 Bugs Bunny 、Ted 、Pussy Cat 、以及那隻黃色的小金絲雀。當然， Michael Jordan 也會在遊戲中串場。本遊戲是以 NBA Jam 的引擎，將其圖形換爲卡通人物而已，所以，遊戲的進行方式跟 NBA Jam是一模一樣，不過，改爲卡通人物的籃球遊戲

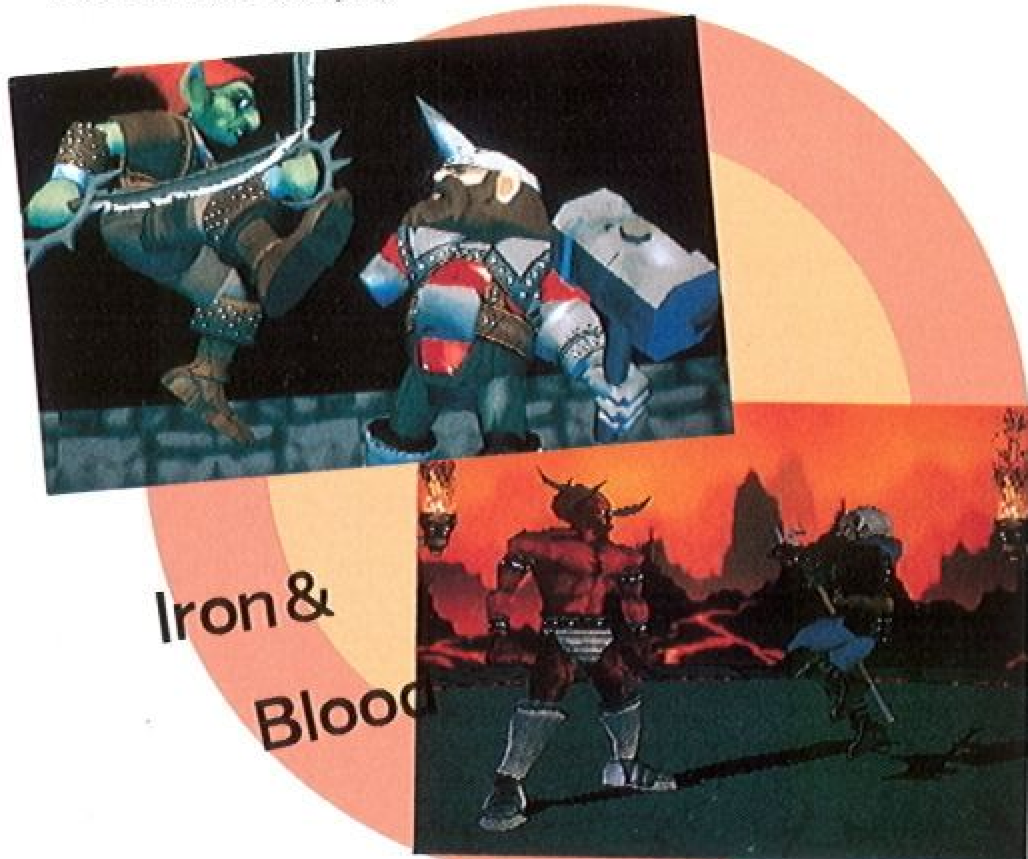


較為有趣，筆者也比較喜歡，不知道臺灣的玩家是否也有喜歡的？



Space Jam

Magic ： The Gathering 是一套相當有名的卡片遊戲，聽聞臺灣玩家也為之瘋狂（筆者一向很討厭集卡，什麼職棒卡、 NBA 卡…等都從未集過，所以只要一講到卡，筆者就好像白痴一樣）。前不久 Microprose 出了一套相關的遊戲，不過也只是將卡片遊戲電腦化而已，如今，Acclaim Entertainment 親自出馬，計畫推出一套Magic的遊戲，可是，該遊戲不只是卡而已，而是一套 RPG 遊戲。顧名思義，遊戲中的魔法系統就是以Magic的方式為主，由於遊戲尚在製作中，筆者在會場上看到的就只有一段電影，所以不知道到底遊戲本身如何，可是相信光是其使用Magic的戰鬥系統就已可以吸引很多玩家了。



Iron& Blood

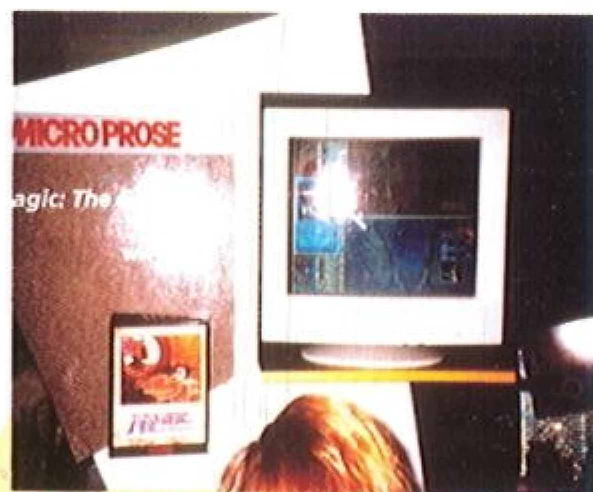
Iron&Blood這是一個類似 VR 快打的遊戲，玩家可以在 16 個角色之中，選擇一個來進行遊戲。遊戲中的角色都是採用 SGI 3D 投影的繪製，在加上一點小小的即時投影技術。使得本遊戲在486DX2-66 上就可以有勝過 VR 快打的效果。還有，本遊戲的人物不會有類似 VR 快般的那種多邊型出現。因此，畫面上看起來舒適許多。本遊戲最好玩的地方，還是多人連線的功能。雖然說兩人對打是蠻好玩的，但是本遊戲提供了一種更好玩的團體作戰模式。玩家可以選一隊人，然後與對手對戰，贏的一方可以得到輸的那方所使用的人物，而輸家就必須從剩下的人之中再選一個出來迎戰。反正，到最後只要輸掉所有的人的那方就算輸。這種方式比單純的對戰好玩多了吧。

在 Acclaim 的攤位中，筆者還看到一些其他由其代理產品的公司，在裡面展示其遊戲，不過筆者多半的已在雜誌中報導過，如 Take 2 的 Ripeer 以及 Pause Entertainment 的 Bad Mojo 等遊戲，因此筆者就不再累述。

Microprose

筆者來到 Spectrum Holobyte 的攤位，發現他們根本就沒有什麼新的東西，除了一套由其旗下公司 Microprose 所推出的Magic牌遊戲之外。這套Magic遊戲只不過是將紙牌版的Magic搬到電腦上而已，但是有一個好處，就是玩家不必去花一大堆錢就可以擁有整套的Magic牌，不是挺划算的嗎？

Magic ： The Gathering 不但將原來在所有牌上的圖形都搬到電腦裡，還使用了高解像度來顯示。玩家還可以將牌放大，慢慢觀賞牌上華麗的畫風。遊戲本身支援連線對戰，不但可以使用數據機連線，而且，據Microprose表示，他們將會加入經由國際電腦網路連線對戰的功能，嗯，看來軟世臺北的作家終於可以跟在高雄編輯室的人對戰了。



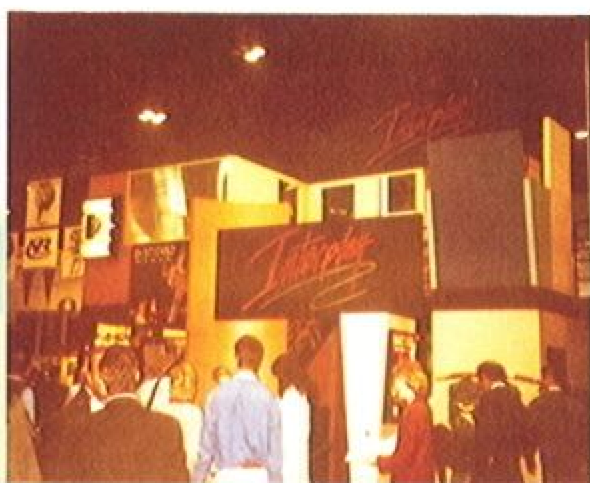
正在電腦上展示的 Magic:The Gathering

Interplay

筆者來到 Interplay 的攤位，出來為筆者接待的就是公關部經理 Julie Roether 。她帶筆者到處看看後，筆者認為 Interplay 在下半年度的產品也是極具潛力。再加上 Interplay 最近與 TSR 取得合作，還有也買到了 AD&D 的使用權，所以在設計出來的產品應該會大受玩家的歡迎。

他們帶筆者所看到的第一套遊戲叫作 Descent to UnderMountain ，這是一套使用 Descent 引擎所製作的遊戲，因此在操控上跟其沒有什麼不同

，不過，最大的差別是， Descent to Undermountain 是 RPG ，而且是 AD&D 型式的。遊戲大都在地下城進行，與普通的 RPG 一般，玩家將可和 NPC 交談。整個遊戲的進行方式跟地下創世紀大同小異，但在圖形引擎上可就有天壤之別了，別忘了，本遊戲是採用〝天旋地轉〞的圖形引擎 。



Interplay 的攤位

在圖形方面的增強，有著顯著的改進。天旋地轉的 3D 物件，大多是由 20 ～ 25 個多邊形所構成，而在 Descent to Undermountain 卻運用了多達 200 ～ 250 的多邊形來組成一樣物品。這代表著， 3D 圖形將更加細膩。在〝天旋地轉〞中，由於玩家所駕駛的是飛行工具，因此整個遊戲中似乎不不考慮〝重力〞的影響，但在 Descent to Undermountain 中，玩家將受到重力的影響，因此，以前那種轉到不知道哪邊才是〝正面〞的感覺將不再存在了。



Shattered Steel

另一個遊戲叫作 Shattered Steel ，這是一個跟 Mech Warrior 同類型的遊戲，背景發生在公元 2132 年，一個深太空探險與殖民再也不是夢想的時代。宇宙劃分成爲兩個不同的區域，一個是和平及充滿秩序，另一個則是混亂而無法律。這兩個地區多年來一直在戰爭的狀態。玩家是扮演一個傭軍，在一個任務中被派到 Lanois 3 這個星球，在一連串的調察後，主角發現了宇宙另一種生物在該星球上正在進行某種陰謀，企圖要佔領地球。由於星球上所有的通訊都被干擾，所以玩家必須殺出重圍，並且想辦法逃出該星球，與地球通訊，否則，人類將面臨滅亡。

當 Interplay 的人員在向筆者介紹遊戲時，他們說道，本遊戲的操作非常容易，就連三歲小孩也可以馬上上手。不像一些同類型的遊戲，如 Mech Warrior 2 那樣操作困難，在上手之前還要先花時間練習。的確，筆者看到他只用一支搖桿操作就輕鬆了過的好幾關，筆者認爲，現今的遊戲操作大多非常困難且凡雜，讓剛接觸的玩家倍感挫折，好的遊戲應該是在玩家剛接觸的那一刻就感到樂趣，而不是一波又一波的挫折。

Shattered Steel 的 3D 引擎做得非常精致，尤其是地面的材質黏貼，更是圓滑無比，跟 Mech Warrior 2 一片一片的地面簡直是天差地別。在敵人的 AI 方面， Interplay 也下了不少工夫。筆者曾試玩了一下，發覺敵人不但會藉地形的掩護躲避筆者的砲火，還會使用策略，誘筆者進入某區，然後突然出現許多躲起來的部隊，一起圍攻筆者，看來，玩家要非常小心，才不會中了電腦的計。

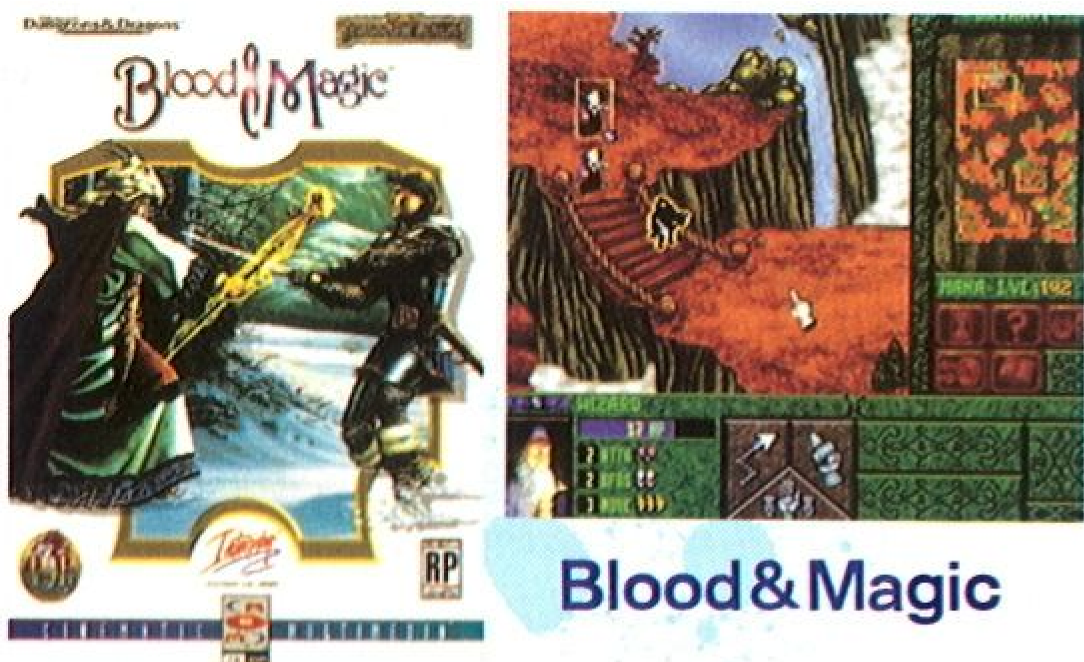
另一個在會場展示的遊戲， Normality ，是一個第一人視角的 3D 冒險遊戲，進行與操作的方式跟 DOOM 一樣，但是卻加入了 RPG 的成份以及與 NPC 的交談。由於是 RPG 類型的遊戲。玩家必須到處走動，與 NPC 交談，才能得到資訊。遊戲的主角是一位剛從監獄裡出來的犯人，一出獄就到處碰壁。更糟的是，他所住的小鎮被一個不明的幫派所進佔。而遊戲的目標就是，把這個幫派趕出小鎮，然後將小鎮變成“正常人”可以居住的地方，而不是人人皆避之的三流地區， Interplay 在 Normality 中穿插了超過 100 段動畫，使得所有的 NPC 都栩栩如生。

接下來，筆者在會場看到的是一個叫作 Realms of the Haunting 的遊戲。這是一個屬於神怪類的遊戲。主角因其父親之死，來到了一個英國小鎮，意圖追尋其父之根源，但是其怪的事情一一發生。據預言書所述，四大幽靈將在此刻被釋放，玩家必須要將這些幽靈再度封住，要不然世界將會毀滅。遊戲使用了 SVGA 的顯示方法，加上眞實場景以及眞人演出，讓遊戲的感覺更加陰森，玩起來毛骨悚然。最近，一些噁心恐怖的遊戲增加了不少，是否因爲我們長期接觸這些電腦遊戲，對一些事物已經麻庳了，所以需要一些如此噁心的東西來激起我們的興趣呢？



MAX

筆者看到另一款即將由 Interplay 所推出的遊戲-MAX，這是一套回合式的戰略遊戲，玩家可以操作許多不同的武器或是步兵，探險並消滅敵人。本遊戲跟其它一般的戰略遊戲並沒有什麼差異，唯有一個設計讓筆者感到新鮮。那就是雖然地圖在玩家到過時才會顯示，但是既使顯示了地形，也不會顯示敵人。每一種建築物都有不同的雷達掃瞄區，要進入掃瞄區的敵人才會顯示在螢幕上，是一個很好的設計。這一個設計遊戲的樂趣又增加了不少，只要摧毀敵人的雷達站，就可以大搖大擺的進攻而不被發現，而同一時間，我們也要盡量的保護我方的雷達站，所以又加深了遊戲的戰略技巧。本遊戲支援最多 16 人連線，預定於今年九月推出。



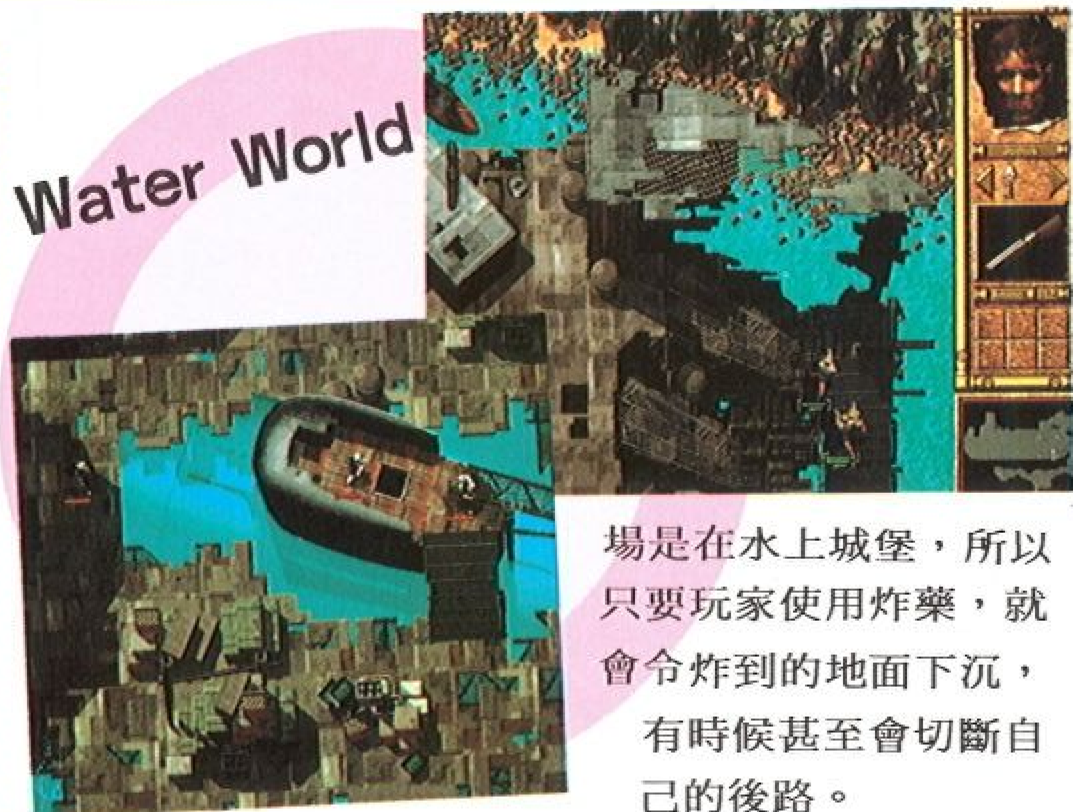
Blood&Magic

Interplay 即將推出第一個由其所推出的 AD&D 遊戲，叫作 Blood & Magic 。遊戲中，主角扮演著一位法師，其法力可以召喚任何存在於 Forgotten Realms 世界的角色來幫助其征服一切的野心。遊戲一開始，玩家所能召喚的角色能力較低，但有一些魔術點卻能將這些角色轉換爲等級更高的角色。本遊戲完全地遵照了 AD&D 複雜的屬性系統，喜歡 AD&D 的玩家，請期待這套即將於本年第二季推出的遊戲。

Tomb of the Pharaoh 的背景是古埃及時代。主角將會在這世界文化古國探險。遊戲有超過 50 個謎題有待玩家解決。並且會穿插著 60 分鐘的數位電影來串接劇情。遊戲中請到了著名演員 Malcolm McDowell 來飾演遊戲中的主角。Malcolm McDowell 最近演出的作品有 Star Trek : Generations 以及 Wing Commander IV 。Tomb of the Pharaoh 將會於 1996 年第三季同時推出 PC 版及 MAC 版。

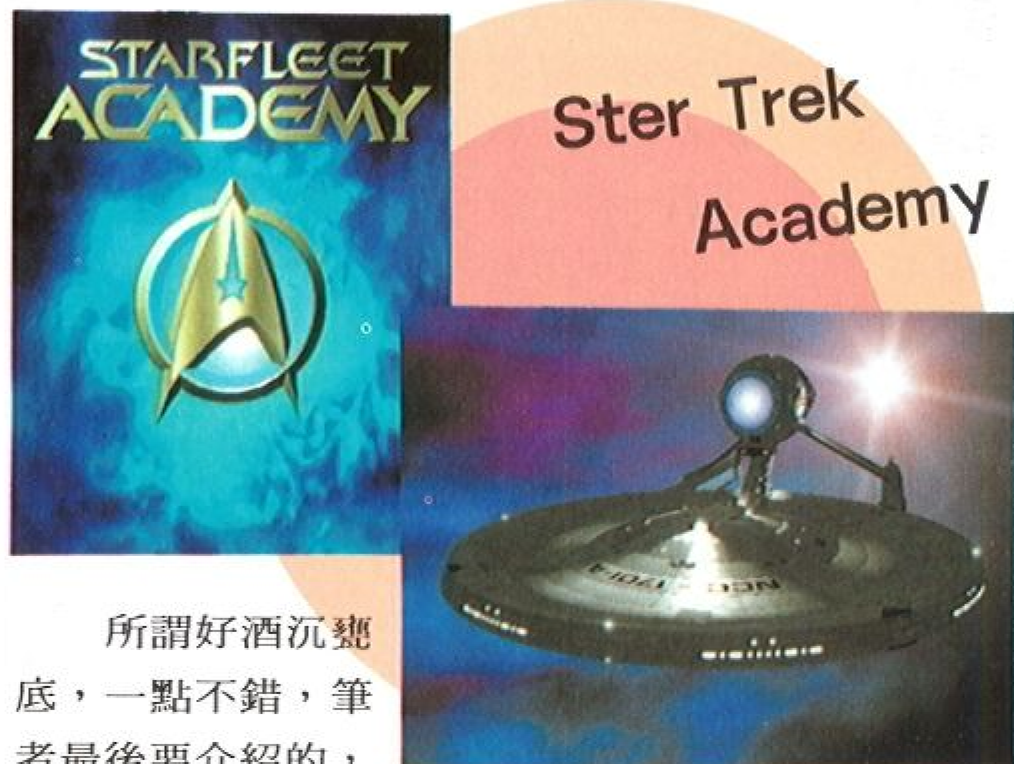
不知道各位有沒有看過號稱有史以來成本最貴的電影〝水世界〞(Water World ）這個電影將由 Interplay 搬到電腦中，並以即時戰鬥策略遊戲的方式呈現。遊戲的故事也不必筆者多說，不知道的趕快去租一捲錄影帶來看。玩家在遊戲中的目的，不外乎跟電影中一樣，逃出水上城堡，進行救人的任務，最後，尋找乾燥的土地。由於大多數的戰

Water World



場是在水上城堡，所以只要玩家使用炸藥，就會令炸到的地面下沉，有時候甚至會切斷自己的後路。如何才能成功的截斷敵人而又不會使自己前無去路、後無退路呢？這就要靠玩家動動腦筋了，由於如此， Interplay 亦將這套遊戲歸類爲益智的遊戲。

遊戲的過場動畫取得了環球影片的授權，將超過 30 分鐘的電影放入了光碟內，在再加上遊戲使用杜比環繞音效撥放其聲音，因此還可讓玩家享受一下電影的樂趣。遊戲同樣支援兩人同樂，一個扮演壞人，一個扮演好人，玩家們可以實際的享受一下扮演電影中角色的樂趣，再也不會有：「他怎麼那麼笨！要是我就會…」的抱怨。



Ster Trek Academy

所謂好酒沉甕底，一點不錯，筆者最後要介紹的，就是 Interplay 將於今年底推出的超級遊戲，名爲 Star Trek Academy 。不知道各位是否懷念寇克艦長呢？他將在這一套即將推出的遊戲中亮相。顧名思義，玩家在遊戲中就是扮演一名尙在軍官學校中，準備畢業成爲正式 Starfleet 的一員。玩家必須經過一連串的訓練及考驗，才能順利畢業。

遊戲中使用了當年在拍攝電視影集時所製造的麥金塔 3D 模組，然後再一磚一瓦的在SGI 電腦上重新繪製，所以遊戲的 3D 場景及動畫眞是不可思議。這套遊戲也是在 Interplay 所搭的小房間中展示，只限媒體進入，不過筆者拿到了幾張圖片，倒是可以跟玩家們分享一下，不過 Interplay 所不想讓其他人看到的，顯然是動畫部份。遊戲的動畫採用電腦繪製的背景，然後再以藍幕技術，將眞人重

疊上去。遊戲的演員幾乎都是當時 Star Trek 的原班人，不過看起來有一些奇怪，因為那些演員都老了…。

遊戲的飛行畫面眞是讓筆者為之驚嘆，可說是讓銀河飛將蒙羞。各種的飛行效果也做得很好，尤其是當切入光速的時候，更是與電視上看到的一模一樣，飛行船向遠方飛去，後面拖著一條光束。不像有一些飛行遊戲，不是淡入淡出，就是隨便的閃一下，根本就感覺不到速度。玩家在操作飛行船時，要像電視影集上面那樣，注意各項數值，而數值不會顯示在螢幕上，而是像電視上那樣，由隊員一項一項念給你聽，實在是很有成為一名艦長的感覺。

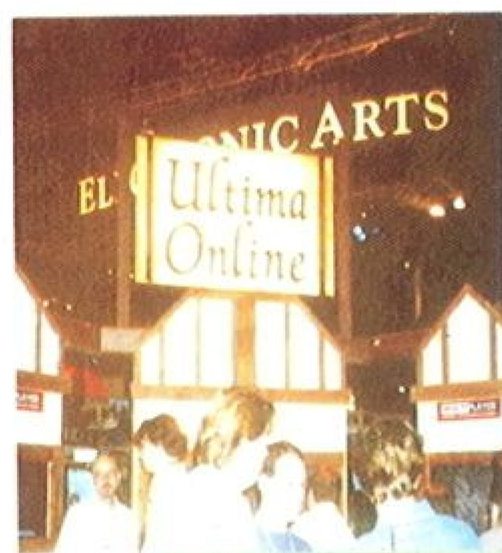
媒體工作室

走了半天，筆者的腳也有些累了，於是，筆者走到會場的小吃店，買了一小罐汽水，哇靠！一罐臺幣 70 元！眞是嚇死筆者也。不過筆者口又渴、腳又酸，根本沒有選擇，所以只好任人宰割。之後，筆者跑到會場旁的〝媒體工作室〞（ Press room ），納納涼，順便整理一些資料。在 press room 的旁邊，有一格一格的檔案夾，每一格都放著參展公司的〝媒體專用資料〞（ Press release kit ），每一個 press release kit 內都放著參展公司所有的參展商品資料，有些甚至還有附一片 CD ，裡面存有遊戲的圖形或 Demo 。有就是說，如果筆者忘了遊戲長得什麼樣子，只到參看資料，就可以喚回記憶。

該地方只有媒體可以進入，所以在裡面的都是各電視公司的人員或是個報章雜誌的記者。大家光是拿 Press release kit 就拿得不亦樂乎，而且都是一箱一箱的拿，筆者也不例外，光是第一天就拿得重得半死，回到旅館腳就長了水泡，實在是很痛苦，不過，將那些資料視為寶物的筆者，為了拿那些，受這一點苦也是值得的。對了，筆者看到劉稼禹小姐拿了更多，離開時一拐一拐的把一箱的資料半拖半拉的拿走，希望她不要閃到腰才好。

在工作室中，有免費的電腦、印表機、數據機、電話、影印機、傳眞機、以及各種辦公室電子用品供媒體使用，還有免費的 Internet 帳號讓大家發 E-mail 用，實在是設想周到。反觀臺灣的展覽，一點都不照顧媒體，眞是應該好好的檢討。有許多台灣來的媒體，受到各參展公司的禮遇以及享受到會場種種的服務，都受寵若驚。希望臺灣展覽主辦單位能夠多跟美國人學學。

Origin



Origin 之攤位

由於筆者跟 Origin有約，所以便急急忙忙的趕到其攤位去。筆者跟櫃檯的小姐表示我是來赴約的，她說他們已然久候多時，並請筆者樓上的小房間去。筆者想，為何不樓下的攤位談，而要跑到樓上去呢？筆者於是帶著疑問，走向樓上 EA 的小房間。

出來迎接的是 Origin 的公關部經理 David ，他將筆者帶入小房間中的另一間更小的隔間，在裡面筆者所看到的是充滿軍事風味的佈置，原來在房間中 Origin 所要展示的是由其旗下一個新的工作室， Jane's Combat Simulation ，所出品的第一個遊戲，筆者也在以前曾介紹過的直升機遊戲－長弓。在場介紹的是長弓的遊戲監製，叫 Andy Hollis 。據他所言， Janes 是一家英國的武器製造商，他們（指 Janes ）在提供直機升機各種方面的資訊上非常合作，除了幾項機密的資料外，幾乎在遊戲中的設定都是與眞實的長弓一樣。


Longbow

整個遊戲的圖形介面使用了 Origin 的 Virtual Space 技術（就是在陸空戰將中所用的那一種啦！），但是在畫面精細度上卻是比陸空戰將的 Virtual Space 又進步了不少。至少，在畫面整體的感覺上都讓筆者感到非常的流暢，直到當他在展式物件攝影機（ Object Camara ）時，由於整個畫面的變動太大，居然產生了跳格的情形！當時， Origin 的人員頓時臉色大變，在場的媒體代表們也感到相當尷尬。

遊戲在模擬眞正的長弓上作得相當眞實，所有

的設定都是以 Jane 所提供的數值為準，至於一些 Jane 不肯公開的功能，如 ASS （ Aircraft Survival System ：飛機生存系統…嗯…應該是這樣翻譯吧！）等功能， Andy Hollis 表示，他們在這一方面就只好用猜的，不過，應該不會跟眞實的情況差得太多。

令筆者印象最深刻的就是當遊戲一開始的時候，會撥放一段不短的全螢幕電影，注意，筆者所說的全螢幕是眞的全螢幕，就是整個螢幕佔得滿滿的，不像其他一些聲稱有全螢幕電影，結果螢幕的上下都是黑的。遊戲中還附贈由 Jane 提供的全部由其所生產的軍用品資料，裡面不但有各種武器的眞實照片，還有由 Origin 所製作的 3D 模型，可以讓玩家看到整體。不只如此，每一個武器都還有數十頁的解說，內容實在詳盡，整個資料庫約有七百多頁的文字，加上遊戲盒中所附的說明書也有兩百多頁，不知道臺灣有沒有公司要中文化啊？我想光是請翻譯的就划不來了。

長弓將於七月推出英文、法文、以及德文版，如果臺灣有公司要代理的話，不知道會不會同步上市哩！最後，當筆者離開小房間時， Origin 贈送了一個印有 Jane 的標誌的袋子，裡面有一份完整的遊戲，礦泉水，及一些零食，由於上面都印有 Origin的標誌，所以筆者都捨不得吃，只好使用大量的防腐劑…。長弓這套遊戲筆者將在下期為各位玩家作更詳盡的介紹，請各位期待。

由於筆者跟其他公司有約，所以先離開了 Origin的小房間，原本想說等一下再回來的，但是等筆者回來時，筆者所認得的人已不在了，所以 EA 的人不讓筆者進場，眞可惜，本來想看看 Origin的 Crusader 續作： No Regret ，但是卻看不到了。不過沒關係，筆者回到紐約後，馬上致電 Origin ，要來了一些資料以及光碟，因此，筆者才有辦法在此放上幾張圖片，讓玩家先一窺其面貌。





Crusader 2: NO Regret

Sierra



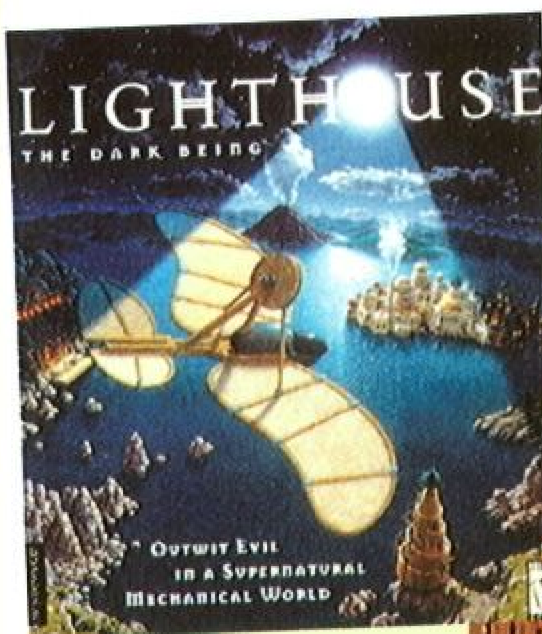
Sierra 所在的小房間

筆者來到了 Sierra 的小房間，很奇怪，他們的攤位居然不設在會場，而是在樓上的小房間內，令筆者起疑。 Sierra 的工作人員表示， Sierra 的名聲在市場上已是非常響亮，所以不再需要到樓下（指會場）去打知名度，何況這次 Sierra 來 E3 是主要要談生意的，所以只要在這個小房間就可以了。的確，筆者看到許多從世界各地來的採購員（ Buyer ）紛紛的在另一間房間中下訂單，看來 Sierra 眞是賺翻了。

繼狩魔獵人後，另一個即將由 Sierra 推出的“ Sierra 互動式電影系列”。主角是一位記者，在調察一件案子時由於太過深入，而發現了警局高層的勾結內幕。現在，上頭為了將你除掉，將一些莫須有的罪名扣在主角的帽子上。到後來，故事發展成為黑白兩道都要主角的命，而主角唯一的機會，就是搜集證明自己無罪的證據。

Sierra表示，這一款遊戲將與前幾個推出的遊戲有所不同。這款遊戲將著眼於動作方面的詮釋。就有點類似“法網恢恢”這部影集。與狩魔獵人二一樣，玩家在遊戲中可以扮演兩種不同的角色。 Max，一位美國報社記者；以及 Adda ，一位德國環境學家。一場逃亡行動就此展開。

Lighthouse 是一個擁有救援性質的冒險遊戲。主角的朋友是一位心理學家，一日，她叫你到她家去幫她帶小孩。當你到她家時，你發現她不見了。而當你進入房子時，你看到了一個極為噁心的生物正抱著她的小孩，並消失於黑暗之中。現在，玩家必須開始旅程，察明眞象，並將朋友與其小孩救出。本遊戲預定於 96 年六月推出。





Lighthouse

Lighthouse 的場景採用 SVGA 的方式顯示，遊戲場景全部是以 3D 圖形構成，音效方面，則

創新的採用了 16 位元環繞音效（自從 Origin 推出銀河飛將後，如果遊戲沒有使用環繞音效，就好像是落伍了），使得一些恐怖的場景營造得更有氣氛。 Sierra 的人員說，現在會場人太多，實在是太吵了，因此遊戲的氣氛一點也表現不出來，如果是在夜深人靜時，一個人戴上耳機玩的話，搞不好會讓你不敢睡覺咧。

筆者在 Sierra 的攤位遇到 Sierra 的負責人，同時也是幽魂的製作人， Roberta William ，筆者就問：「為什麼妳會想要作出像幽魂那樣的的噁心、恐怖的遊戲呢？」她答道：「其實在十數年前，當我創辦 Sierra 時，我就已經有像幽魂這樣的構想，就是一對新婚夫婦搬到古堡中遇到怪事的悲劇，但是由於當時的電腦科技時在還是剛起步的階段（筆者註：當時的電腦只能顯示文字及簡單的圖型， Sierra 在當時所推出的遊戲叫作 Mystery House，由於那是當時少數幾個成功的將圖形運用在遊戲上的產品，所以一推出便大受歡迎。），所以還不能達到我的要求，但是最近的電腦技術已經非常進步，能夠營造我所需要的恐怖感，所以十數年前的構想到最近才實現。」原來她在以前就已經有此構想，如果是筆者，在那種電腦科技尚未發達的時代，是想也想不到的。



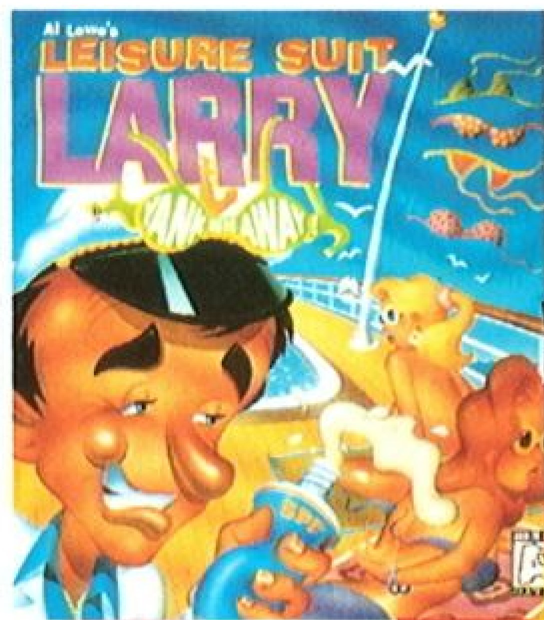
PHANTASMAGORIA 2:
A PPUZZLE OF FLESH

筆者這次於 Sierra 在會場的攤位 A 到了一卷錄影帶，筆者回家一放，居然是幽魂二的遊戲介紹。終於，至少有一些有關幽魂二的東西出現了，筆者看完錄影帶後，發覺其內容眞是比一代更加噁心，更加激情。不過在故事本身卻跟一代沒什麼關連，完全是新的劇情，所以，玩家們不用在費心去猜，到底一代怎樣接二代。（筆者還曾跟朋友打趣的說，二代一開始搞不好是一代最後的片頭，當她走出房子後，不小心踩到陷阱，掉回房子內，然後不小心又放出了另一隻惡魔…眞是夠扯了。）

二代之中，玩家伴演的是一名叫作 Curtis Craig 的寡言年輕人，他跟一般人一樣，有一份穩當的工作，以及一個漂亮的女朋友。現在剛好是他從經神病院出來的一年後。 Curtis 所要求的只是一個正常以及快樂的生活，但是〝某些東西〞似乎有另一個計劃。奇怪的事件、可怕以及駭人的異狀接二連三的發生在他身上：流血的相片、會說話老鼠…等。 Curtis 以為他的精神病又再度發作。

為了尋求答案，他開始調察他的家族歷史，他的朋友，甚至他現在所工作的公司，一家叫作 WynTech 的電子公司。接著，一連串的謀殺案發生在他的身邊，於是，在衆多線索的領導下，他進入了 WynTech 的禁區－地下室，在那裡他所見的東西是人類無法想像的，恐怖以及噁心。從該處遊戲就此展開。

幽魂二的拍設方法不再使用藍幕技巧，而如銀河飛將一般，使用眞實的佈景。筆者看到錄影帶，發覺其佈景搭得不錯，完全擁有電影的效果，加上特別用新製作的怪物道具，整個看來的確比一代要噁心許多。本遊戲將於今年九月推出，敬請玩家期待。



LARRY 7: Yank Hers Away



另一個即將由 Sierra 推出的遊戲，也是臺灣玩家所期待的：幻想空間 7 ： Yank Hers Away 。這一次， Larry 來到了世界上最大的遊輪上，他發現船上居然都是漂亮的女孩們，但是，這次 Larry 的泡妞絕招似乎沒什麼用，因為船上的女孩子一個比一個聰明，她們都有辦法巧妙地閃躲

Larry 的〝攻勢〞，這次 Larry 要怎辦呢？

遊戲最終的目的，就是要想辦法泡到遊輪的船長。遊戲本身還是一樣採用與以前一樣的畫風，但是這次遊戲的顯示改為使用 SVGA ，所以在畫面上似乎變得更華麗了。雖然如此，筆者還是蠻失望的，原本以為 7 代會跟上時代，改成用真人拍攝，但是似乎是不太可能了，現在，只好等 8 代，看看 Sierra 會不會使用他們耗資百萬的工作室來使用真人製作。

Sony Interactive

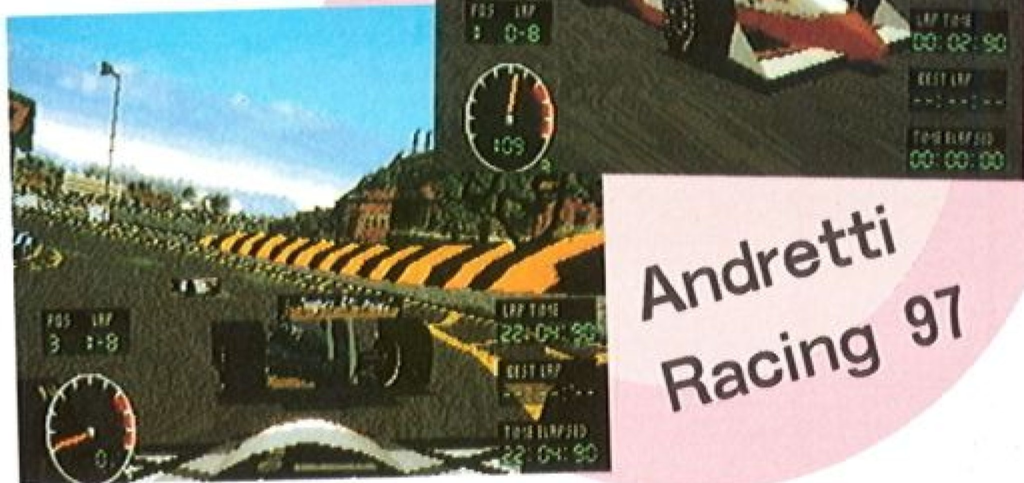
來到了 Sony Interactive 的攤位， Sony 這次在 E3 倒是沒有展出什麼新的東西，只將他們幾個從 Play Station 上移植過來的遊戲展出，而那些遊戲都已在前幾期的 Super New File 由筆者介紹，所以也就不再浪費篇幅，不過筆者倒是有看到他們在展示東腦的二代，叫做 Chu-Teng 的遊戲，因此，就由筆者介紹一下。



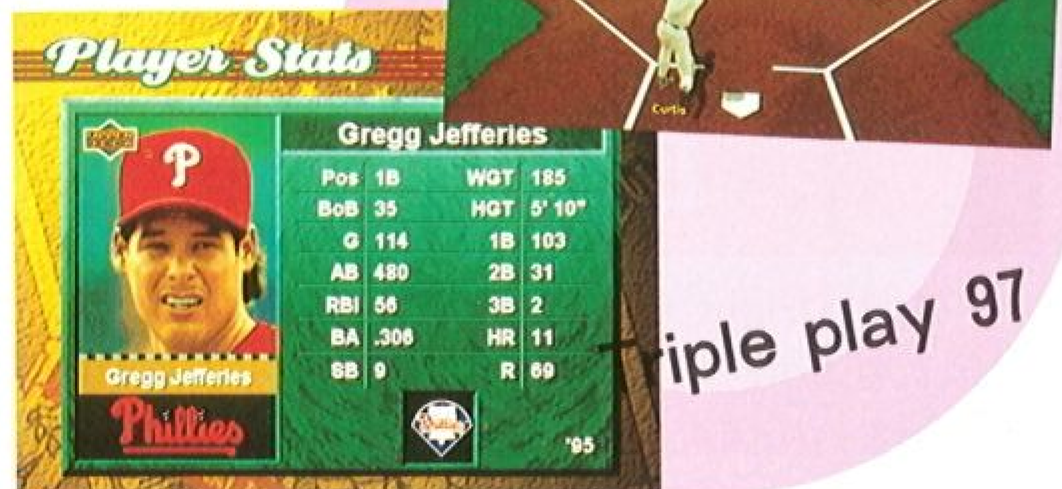
在 Sony Interactive 推出“東腦”後，在美國市場反應不錯，於是， Sony 就決定在美國推出東腦的續集－ Chu-Teng 。 Chu-Teng 跟其前作東腦使用相似的故事情節，在東腦中，玩家為了找回失去的靈魂，而來到了東腦這個島嶼；而在 Chu-Teng 中，主角則為了修復宇宙萬物的平衡，而到宇宙中旅行。東腦的畫風及音樂都是前所未有的怪，而據 Sony Interactive 表示， Chu-Teng 將沿用東腦的風格。

EA

筆者再度回到 EA 的攤位，筆者在場中看到了 EA 一些 96 年的代表作，如 NBA Live '96 、 Fifa Soccer '96 、 NHL '96 等產品在該處展示，筆者同時也發現了那些遊戲的 97 年版居然也出現了。但是，令筆者驚訝的是那些號稱 97 年版的遊戲看起來跟 96 年版的一模一樣，只不過是將球員資料更新而已，不過，據 EA Sports 表示，真正的 97 年版還在設計中，他們是為了趕 E3 要拿出來展，所以將 96 年的遊戲作了少許修改，然後就拿出來。事實上推出的版本將會跟在展覽上看到的差很多。既然如此，筆者就不便多介紹了，以免誤導讀者。筆者還是為讀者們介紹一些其他的遊戲吧！



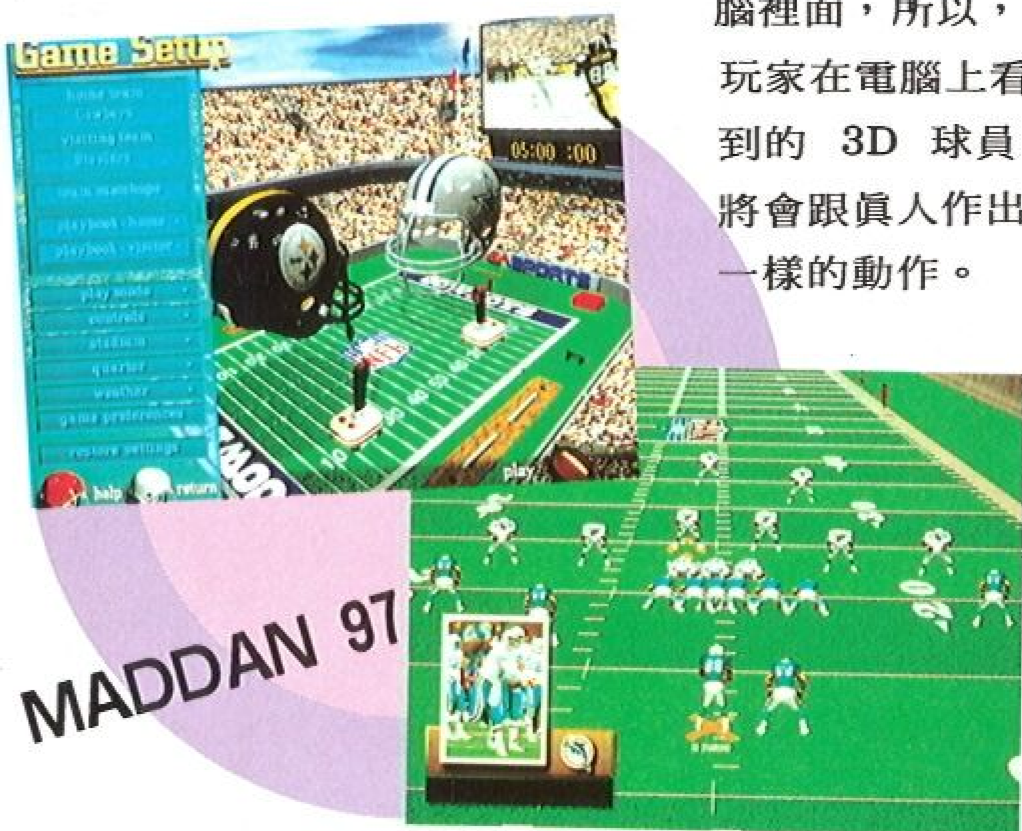
Andretti Racing 97 是一套由 EA Sports 所即將推出的新遊戲，顧名思義，這是一套賽車遊戲。遊戲使用 32 位元的方法設計，所以只支援 Windows 95 。筆者看到本遊戲時，發覺其畫面流暢度很高，既使不用 3D 加速卡，也能順暢執行。玩家所扮演的角色是 Andretti 家族的一員，這是一個賽車家族，每個人都對賽車的不同方面擁有不同的特長。有的是駕駛技術高超，有的是修護技術又快又準，更有的是增加跑車性能的高手。運用不同的專長，各自分工合作，還是遊戲致勝的要領。這是一個兼具駕駛能力以及經理管理的遊戲，將於今年秋天推出，敬請期待。



Triple Play 97 是另一套將由 EA Sports 所推出的遊戲。運用其 Virtual Stadium 的技術，將美國各地的棒球場都真實地呈現在玩家面前。不過在球員方面，這次 EA Sports 使用了一種更新的技術，名叫 MotionDesign ，這是一種最新的技術，現在在遊戲界也很熱門的技術，遊戲設計者使用一種



特別的配備，將眞人的動作轉成 3D 模組，並一連串的記錄到電腦裡面，所以，玩家在電腦上看到的 3D 球員將會跟眞人作出一樣的動作。



遊戲很特別的地方，不在其擁有強大的 8 人網路連線對戰，而是玩家可以在同一部電腦上，使用像 Gravis Grip 這一類的多人玩搖桿來進行六人同樂的模式。因此，玩家可以各自分工，一個控制兩個球員，以免全部都是一個人操控，造成手忙腳亂的情形。

Origin

由於 Origin 的攤位就在 EA 的攤位裡面，所以筆者順道再回到 Origin 的攤位，去看看剛剛沒有仔細看的兩個新遊戲， Abuse 、以及銀河飛將私掠者二代。

Abuse是一套由 Crack Dot Com 所設計，並由Origin所推出的動作遊戲。玩家扮演著一個機器人，深入異形的基地，目的就是將所有的異形摧毀。由於遊戲本身是採用MCGA的方式顯示，所以畫面非常流暢。遊戲的操作方法與其它的動作遊戲稍有不同，遊戲共有兩組操作，第一組就是鍵盤上的方向鍵，負責操作主角的移動。另一組就是滑鼠了，由於玩家的槍管可以 360 度旋轉，所以玩家必須要使用滑鼠將槍管朝向敵人，然後按下滑鼠左鍵，才可以有辦法射死敵人。由於一般我們都是使用右手來操作滑鼠，所以玩家可能要用左手來操作方向鍵，剛開始的時候玩家可能會不習慣，但是慢慢的，就會上手了。



遊戲本身的動作成份很重，敵人則是一次就擁上一大堆。筆者在會場玩了一段時間，發現幾乎所有的地方筆者都是用硬拼的方式衝過去的，就像有一個地方，砲臺根本是胡亂掃射，密密麻麻，只有天才方能躲開。筆者玩過之後，發現本遊戲如果偶爾玩玩，應該是不錯，但是如果玩太久了，就會覺得很無聊。



PRIVATEER 2

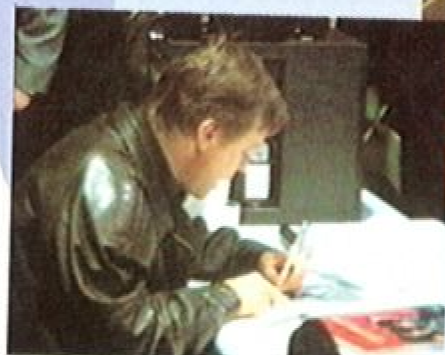
在銀河飛將私掠者推出成功後，Origin這次在會場中展出了他們偷偷正在進行中的計劃，私掠者二，爲什麼說是偷偷的呢？因爲筆者在參加 E3 之前，壓根兒就不知道 Origin 正在進行這個計劃，所以筆者在會場中看到本遊戲後，深感訝異，不過也因此在筆者的心中留下了很深的印象，這也許又是 Origin 的廣告策略吧！

Origin將本遊戲稱作爲〝歐式互動電影〞，爲什麼呢？因爲本片裡所請的演員全部都是歐洲的著名演員，如 John Hurt 以及釋演 David Hassan 的 Christopher Walken 。基本上，二代的遊戲進行方式以及目的都是大同小異，也就是無論玩家要當強盜，或是做生意，只要能夠雄霸一方，就算是完成遊戲。遊戲的故事是主角在十年前患上絕症，由於當時的科技無法醫治，所以他被送入冷凍箱，進入冬眠狀態，以等到醫治該種疾病的方法問世後

，在予以解凍。但是不巧的，在十年後的今天，載運冷凍箱的太空船遭到攻擊，使得冷凍箱遭到破壞，由於如此，主角不但喜從冬眠狀態中醒來，而且患了失憶症。



筆者所獲得的 Mark Hamail 之親筆簽名



銀河飛將之主角一 Mark Hamail 簽名會

主角必須在他還活著之時，盡量賺錢，最好能夠找到治病的方法，才能繼續活著。遊戲使用了跟銀河飛將四一樣的互動電影穿插遊戲據劇情，再加上 SVGA 的飛行模擬，整個遊戲比其一代要好上數百倍。 Origin 表示他們一定會推出銀河飛將五代，可是那將會是很久之後，因此，在那之前，先讓我們期待這套 Privateer ： The Darkening 吧！



E3 紀念品購買處，有 T-shirt 、帽子、背包…等

由於時間已晚，會場也快關門了，所以筆者便離開該處。由於 L.A. 號稱小東京的地方就在筆者所住的旅館不遠處，所以筆者就前去看看是否能找到一些好東西。筆者到日本書店中買了不少東西，幾片觀月亞里莎、幾片 Zard 的單曲 CD 。還有，因爲同學說過電影少女第三集很好看，日本嚴重缺貨，所以我就幫他買了一本，到底有什麼好看？筆者翻了一下，只不過是曖昧的畫面多了一些而已嘛，眞是令筆者爲他感到丟臉。

餐會

晚上 Advanced Gravis 的公關公司辦了一個餐會，有許多公司都出席，並且展覽他們的產品。筆者原本以爲是什麼不錯的餐會，所以就前往參加，結果那個餐會實在是爛得半死，眞是折磨了筆者的肚子，筆者以前所參加的餐會都是有相當水準的，沒想到這一個卻是辦得亂七八糟，在場接待的是筆者所熟識的 Advanced Gravis 公關公司的經理 Liz Ashrafi ，她看到了筆者臉色好像不太好，就過來問是否不太滿意，筆者趕緊口是心非的回答說他們辦得不錯，這可是看在 Liz 長得很漂亮的份上喔…喔不不不…其實是因爲如果筆者說了什麼讓她不高興的話，以後就別想從 Gravis 那裡拿什麼東西了。

餐會上筆者看到了 Diamond Multimedia 的攤位，筆者走近一看，發覺也有幾個筆者認得的。攤位上擺了一大堆 T-Shirt ，卻看不到任何電腦的蹤跡，筆者便打趣的問， Diamond Multimedia 幾時改賣衣服了，我怎麼都不知道？他們解釋說，原本在餐會上他們要展示幾款最新的 3D 加速卡的，但是由於在裝卡時電腦卻當機了，以致於無法展示。筆者就暗想，妳這豈不是越描越黑，在裝入妳們的產品之後還會讓電腦死當，眞是太可怕了。由於他們在會場也有攤位，所以筆者 A 了幾件 T-shirt 就離開了。

Creative Labs 亦在該處設攤，他們展示了由 3D Blaster 所加速的 Daytona USA 這套遊戲，裝入了 3D Blaster 後的電腦，可以讓玩家享受到與大臺電玩一模一樣的效果，而且擁有每秒 30 張圖的切換速度。但是若玩家仔細的看，還是可以發現電腦版的 Daytona USA 中的背景在遠方是〝長〞出來的，有就是說，背景不是自然的出現，而是突然出現在螢幕上的，雖然說大臺的也有同樣的缺點，但是大臺景物出現的地方又比電腦版的要遠許多，所以看起來就好上很多。

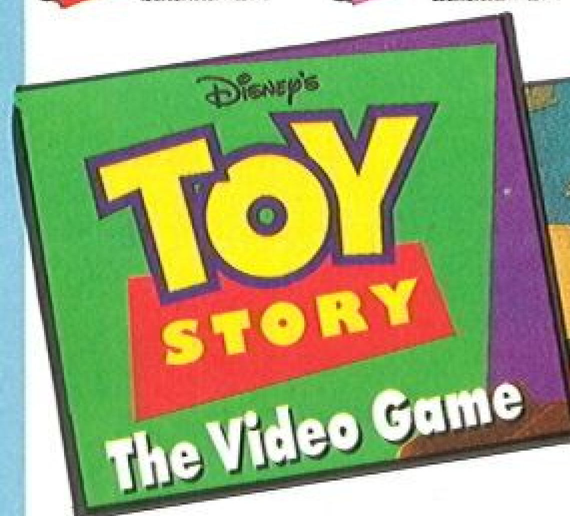
筆者看了一整天展，實在是累得受不了，所以，一回到旅館筆者就一頭栽進被窩裡。由於 E3 實在是太精采了，區區兩、三萬字根本無法將其盡述，因此，筆者將會在下期爲各爲報導 E3 其他展覽場地的消息，到時候筆者將會爲各位介紹 LucasArt 、 Sirtech 、 NovaLogic 、 Blizzard 、 QQP 、 Virtual i/o 、Maxis 、 Access …等精彩的報導。在此先透漏一下， LucasArt 的絕地大反攻 3 及 Nova Logic 的超級卡曼契 3 都會出現喔！



特別報導

作者：Maverick

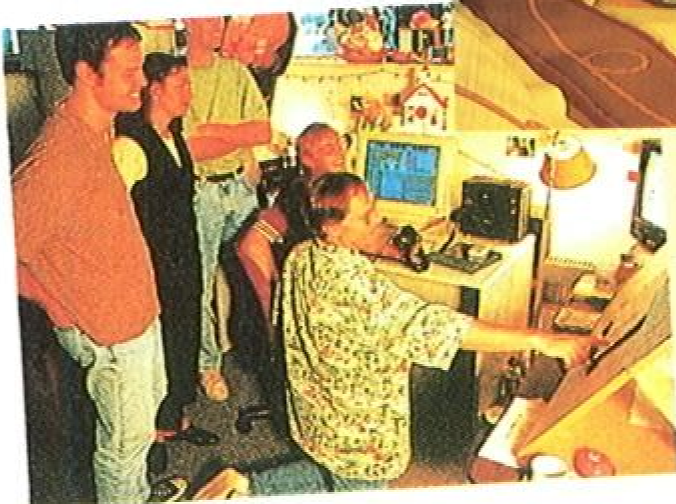
絢麗的兒童世界
玩具總動員





資訊爆炸的時代來臨了。聰明的家長們別再費盡心思，耗盡心力地對年幼無知的小朋友耳提命面，諄諄教誨。這時代的小學生已經拗下單調無聊的電視劇，投奔到電腦光碟的領域之中。細心的爸爸媽媽應該為小朋友多多添購一些好玩、有趣、又富有教育性質的電腦光碟片，讓小朋友擁有自己發揮的空間，在多乎多姿的光碟動畫指引之下，小朋友可以在遊戲之中學習各種知識，並且懂得利用滑鼠做自己的主人。





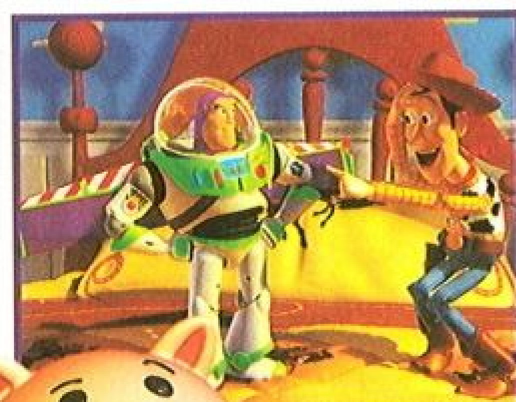
別以為「玩具總動員」只是一場電影而已矣！在「玩具總動員」的世界之中，還可以充分享受 3D 動畫，所擁有的立體感及新鮮感。在看書的小豬引導之下，大朋友和小朋友可以一起觀看整部「玩具總動員」的故事內容，並且刺激小朋友的想像能力，將一個又一個的故事連串起來，成為一本由小朋友自己編輯而成的故事書。陪伴一旁的爸媽可說是小朋友創造時最好的催化劑，或經由大朋友的指點及說明，小朋友可以更容易進入「玩具總動員」的世界之中，享受遊戲的快樂。

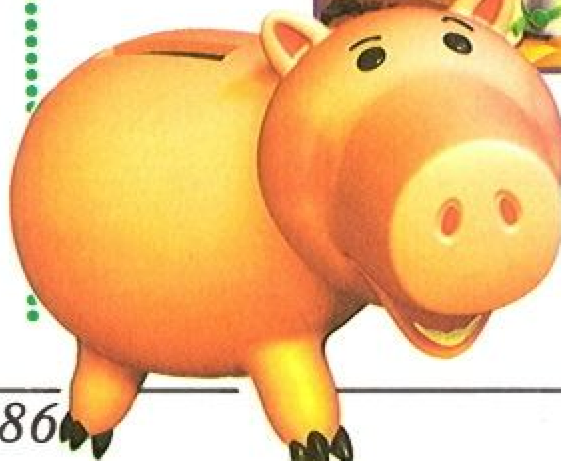
可愛的玩具卡通人物總是特別吸引人，可愛的爸爸媽媽可別一天二十四小時跟隨在小朋友左右哦!!只要小朋友懂得利用滑鼠，那已是夠讓小朋友擁有這個「玩具總動員」的奇妙世界。小朋友不僅懂只是看了一本有趣好玩的故事書，並且還能進入故事書中做最佳的主角，擁有自己的空間，充分發揮自己的能力，掌握全部的「玩具」。



在愛玩的小豬帶領之下，小朋友可以開始享受「玩具總動員」帶來的各種新鮮好玩的單元，每一個單元都有屬於自己的故事。每一個故事關聯著「玩具總動員」內各種玩具的過去、現在及未來。小朋友可以利用身旁可愛的滑鼠，充分了解各式各樣的玩具特性，這樣的設計可以滿足小朋友的好奇心。「玩員總動員」裏的與一樣玩具，都具有人類的特質，玩具們像小朋友一樣會有喜怒哀樂，也會因為陌生人的侵入而生氣，也會喜歡追求刺激、冒險，在這樣充滿人性化的玩具世界之中，小朋友不會置身於處幻，無法想像的空間之中，小朋友可以十分了解玩具們的感覺及想法。利用生動的玩具卡通人物，讓小朋友可以從遊戲故事之中，學習人與人之間的相處方法。

不只是如此而已矣！在「玩具總動員」的單元之中，小朋友可以經由一堆玩具之中，將每一個玩具放置在櫃中固定的位置，在選擇玩具及放置玩具的過程之中，小朋友可以學習「物歸原處」的原則，並且將原則生活化。在日常生活之中，小朋友就不會隨地亂丟玩具了。你曾為了街道旁「捉娃娃」的機器而駐足不前嗎？現在，不用呆呆地站在大街上了，「玩具總動員」就可以讓你玩得盡興，抓得









痛快，在「捉娃娃」的過程之中，可以增進親子之間的感情，可以滿足大小朋友的成就感，可以不用再浪費十元硬幣了。

爸爸媽媽總在小朋友出門前不斷叮嚀，要注意交通安全，要小心過馬路，當小朋友搞不清紅燈停或綠燈停的時候，「玩具總動員」已經設計了一張街道圖。利用躲避大貨車及閃開小狗追的緊張遊戲之中，小朋友可以了解遇到紅燈小車就會停止不動的原則。在追逐的過程之中，小朋友可以發揮自己的靈活能力，運用一點智慧，想辦法同時躲過大貨車及小狗並且安全過關。生活之中，原本就不是一直線的你來我往，總要讓小朋友多動動大腦，多多運用頭腦來解決問題。



「玩具總動員」並非全部利用遊戲組合而成。在遊戲的故事之中，擁有一間可以讓小朋友自己設計安排的臥房。不論喜歡藍色的太空房或是溫馨的鄉村景緻，小朋友都可以隨心所欲的改變它，並且訓練小朋友利用顏色的調配來變化環境。有人說這是一個選擇的時代，「玩具總動員」提供許多特別的玩具，每一種玩具都有其特殊的風格及與衆不同的能力，小朋友可以選擇自己最喜歡的玩具，在您充分了解每一種玩具的功能，再決定一個自己最愛的玩具吧！

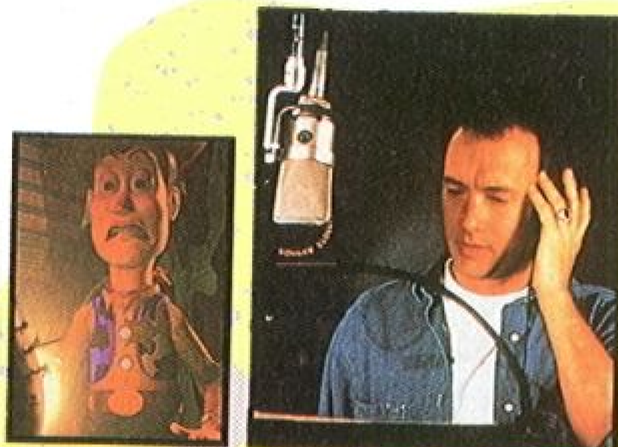
你一定大吃一驚吧！原以爲只是一部普通的卡通玩具光碟，沒想到薄薄的一片 CD 竟擁有如此多的資訊，充分掌握了「育教於樂」的教育方針，並且十分了解小朋友的心理及需求，爲人父爲人母的大朋友們，眞的可以放棄那種到枚式的教育方式，讓小朋友在電腦光碟的動畫之下快樂的學習。經由「玩具總動員」這套精心設計製作的光碟，讓小朋友更喜愛學習、更喜歡電腦的世界。

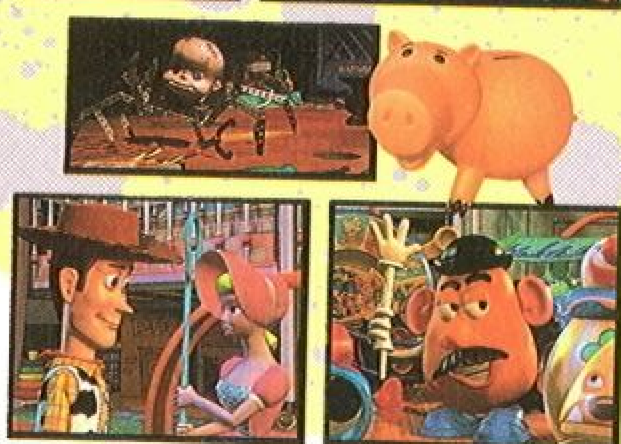


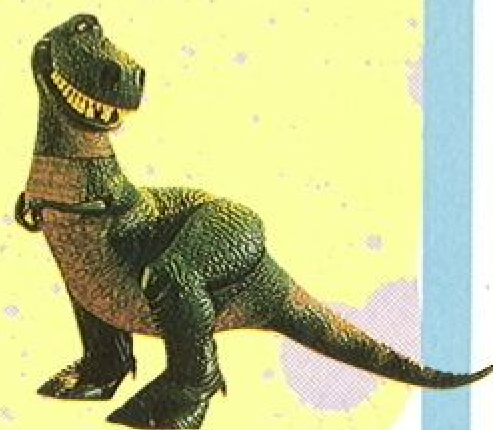


整體而言，「玩具總動員」的正面評價多於負面評價。在旁白不多，註解不詳的情況之下，爸爸媽媽必需花費一番心力，才能完全了解整部「玩具總動員」的精華所在。小朋友並且要具有高度的好奇心及玩興，才能主動投入「玩具總動員」的實秘，音樂可以刺激人類的感官反應。「玩具總動員」若是能夠再增加許多有趣、可愛的卡通歌曲，想必一定可以更吸引小朋友的注意力。若是一頁又一頁的故事可以改爲一關又一關的方式，這會讓小朋友覺得更刺激、更有挑戰性。一個完整又連續的遊戲故事書，是較容易清楚的交待故事內容。

我想這個時代的小朋友是幸福的。不需拔山涉水只爲拜師求藝，不需鑿壁取光來讀書。只要坐在電腦桌之前，利用手邊的滑鼠及新奇有趣，且具有教育功能的「玩具總動員」光碟片，就可以邊玩邊增加知識，這種輕鬆又有意義的事，何樂而不爲呢？







聽說那個暑假好像馬上就要來了

今年一定要給他很Special，很High很COOL

要去夏威夷海灘



拍張酷酷的照片　來給同學羨慕。

然後找一個清幽僻靜的山林小溪



來個怡情養性的垂釣之旅，

說不定還可以來個活魚三吃。再騎上歐多拜

到沒人的路上狂  一番  算了！太

危險了不值得冒這個險，還是不甘寂寞的來

談一場小小戀愛  比較浪漫ㄛ！當然囉！

有一種東東是不能缺少的，那就是錢，

所以，打工賺錢  也是很重要的。

這樣的暑假絕對是多彩多姿了・・・

不過！好像還少了什麼？

電腦遊戲！就是它，沒有電腦遊戲的暑假就像沒有星光的夜空。

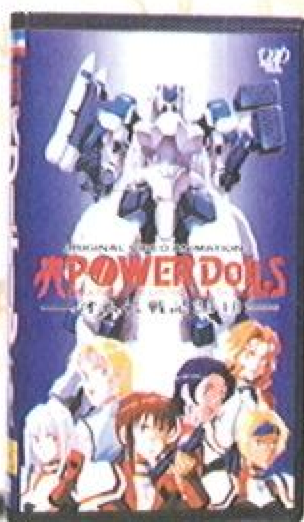
所以，可得仔細努力給他挑一些很悍的遊戲來豐富這個暑假。
那鍋華義國際聽說要在暑假推出不少棒棒的東西哦！



有漫畫改編的潛艇模擬遊戲「沉默的艦隊」
可以體會深海的緊張氣氛



等了好久的「魔界之泉II」也要在暑假和大家見面，
這一代的魔法相當的絢麗神奇，很驚人哦！
不僅如此，每一套遊戲中都附贈一張音樂光碟，
邊玩邊聽，快樂無比。



機甲迷們注意，現在除了電腦遊戲之外，
多了另一種收藏特勤機甲隊的方式，
就是收藏在你的電視裡，
因爲特勤機甲隊卡通錄影帶
馬上就要發行。



嘿嘿嘿！還有一個精緻禮物要推薦給成年玩家，
讓你連骨髓都銷魂的H-Game，
配上精彩生動的眞人語音，
在炎炎的暑氣裡絕對可以淸涼又有勁。

除此之外，華義還推出兩款經濟套餐：

一、豈有此理餐：特勤機甲隊錄影帶
魔界之泉II　　**750元**
算一算錄影帶只要五十元，眞是豈有此理

二、得寸進尺餐：特勤機甲隊錄影帶
魔界之泉II
沉默的艦隊　　**1200元**
每一套都是七五折，得寸又進尺

ps.記得附上回郵60元

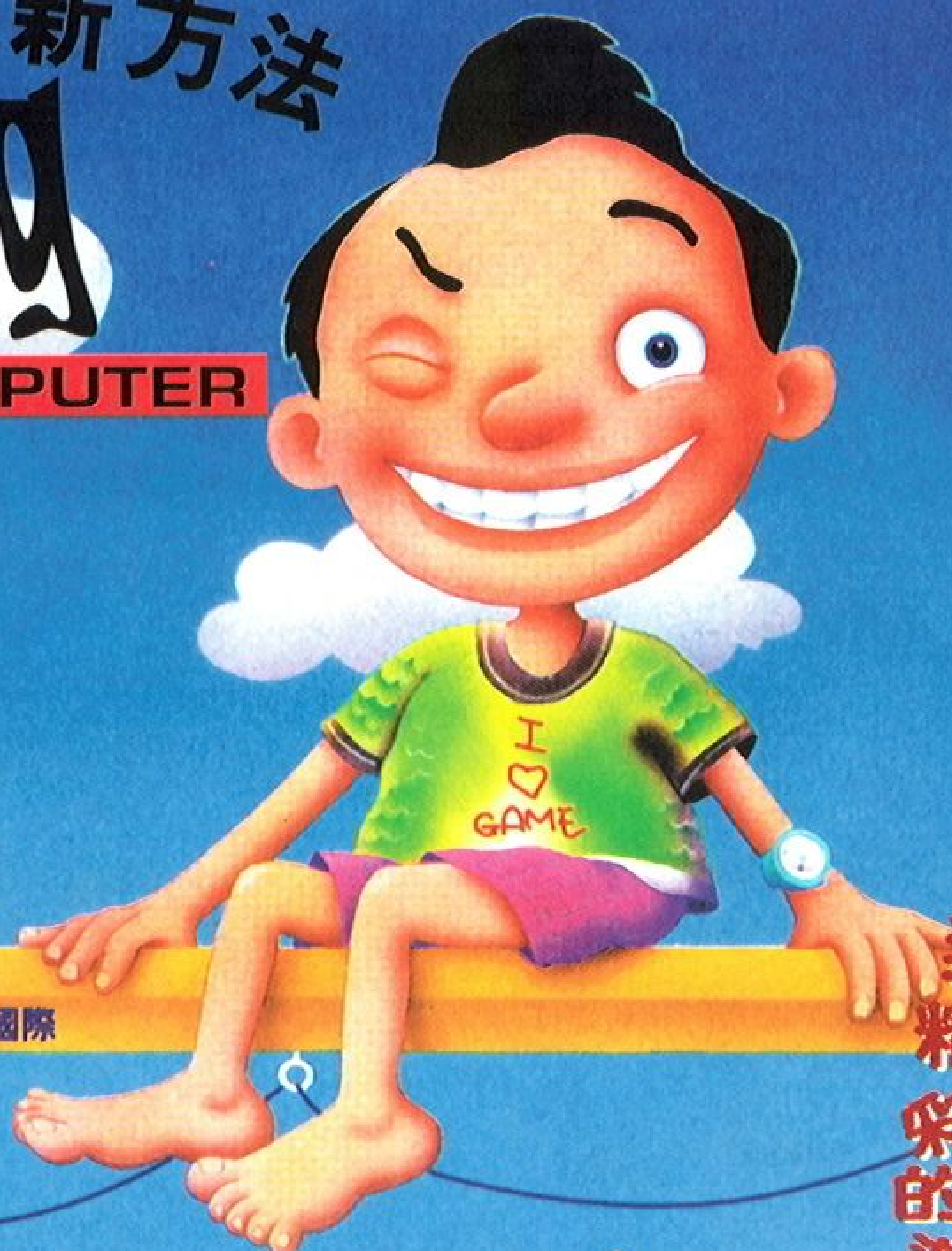
用餐方式：剪下截角，選擇你要的套餐，貼在劃撥單上直接到郵局劃撥，
或者將截角和費用以現金袋的方式寄到華義國際，就可以收到你要的遊戲了。

華義國際
HWAEI INTERNATION
台北吉林路144巷11號
TEL:581-2672FAX:581-2699

北、中區發行部/
北市吉林路144巷11號　TEL:(02)581-2672　FAX:(02)581-2699
南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號　TEL:(07)726-1103　FAX:(07)723-8424
香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T酒醫商業中心10F　TEL:852-7718138　FAX:852-3850686

我要：豈有此理餐
得寸進尺餐











華義國際
HWAEI INTERNATION



檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02)567-4817
轉法務部

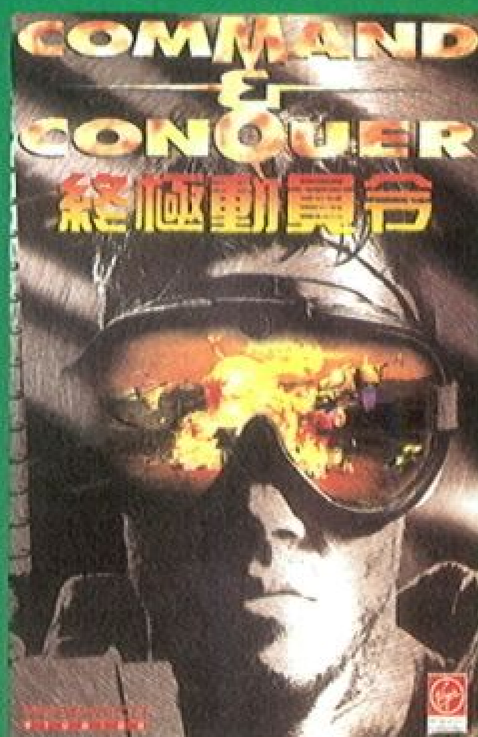
總公司：北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線：(02)567-4817
FAX:(02)581-5072
BBS:(02)581-5071

擁有了

終極動員令

世界就好像在自己腳下！

節奏緊湊，令人愛不釋手的即時戰略遊戲，
讓「終極動員令」來幫您完成統一世界的夢想！

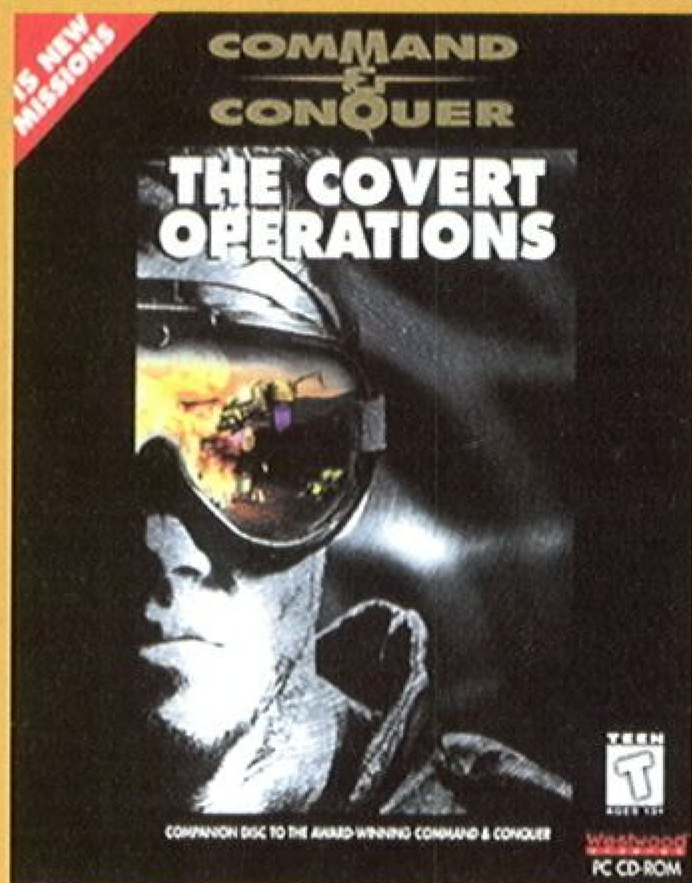


終極動員令資料片

終極動員令之

重回殺戮戰場

當您完成「終極動員令」統一世界的夢想之後，
「終極動員令之重回殺戮戰場」再提供您—
10個網路對戰的全新地圖，
15個更富爆炸性的任務，
更具深度的策略，
更難纏的敵人。



代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS：(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993



Virgin Interactive Entertainment. Inc
第三波為Virgin Interactive 在台獨家代理商

●第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售



認明第三波光碟產品貼紙您才能買到
真正原廠、物美價廉Virgin的光碟。

三國志 V

【中文光碟版】

陪您過暑假
七月
隆重上市



●第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

研展開發
KOEI

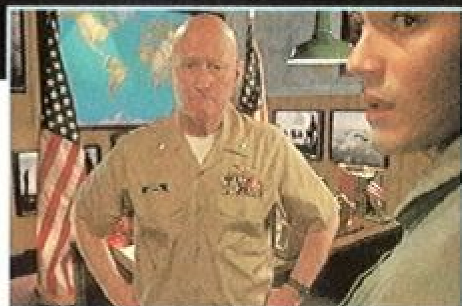
代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893



You saw the movie.
Now play it!

您想跟電影TOP GUN捍衛戰士中的
湯姆．克魯斯一樣
駕著F-14雄貓式戰鬥機
翱翔天際嗎？
第三波誠摯的邀請您
一同啓航！

TOP GUN™

捍衛戰士





代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS：(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993

● 第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售



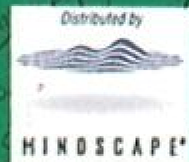
ALLIED GENERAL 盟軍統帥

這次要您扮演二次大戰同盟軍總司令的角色

- SSI公司繼裝甲元帥後再一大作。
- 支援中英文版WIN 3.1及WIN 95。
- 無論老手、新手都可輕易的用滑鼠操控。
- 提供隨時調整難易度的功能。
- 有長期戰役或單一戰役，提供多個戰場選擇。



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®



●第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

代理發行‧生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993

各位角頭！拍完這一幕，遊戲就殺青了，
七月上旬與玩家正式見面，高不高興呢？

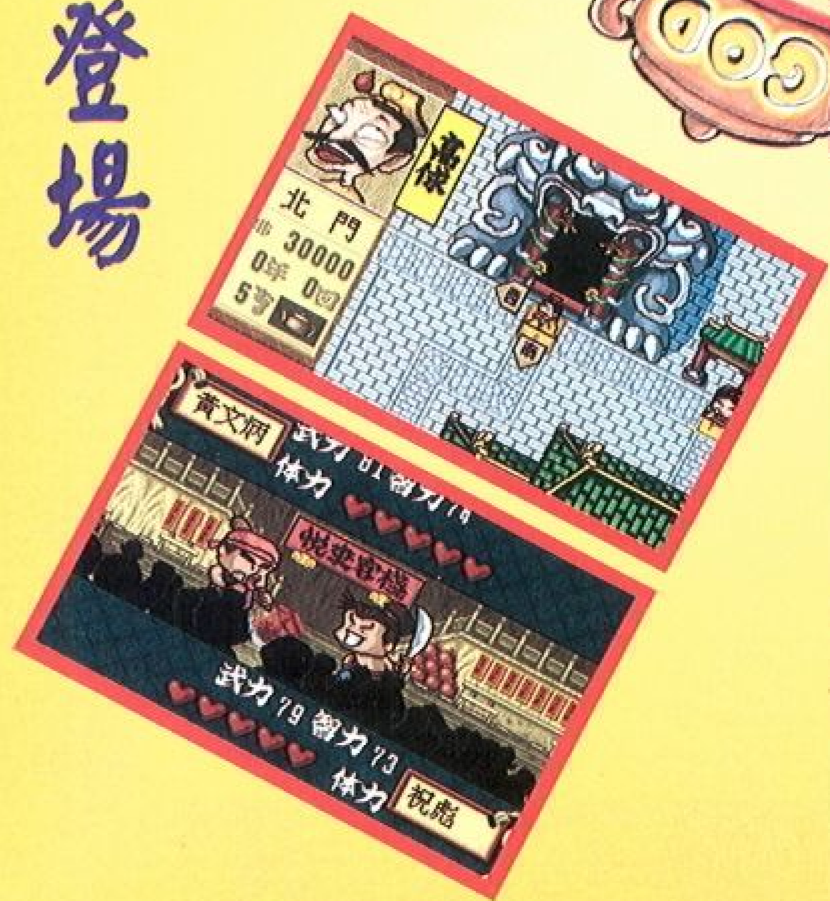
大富翁棋盤遊戲

爆笑水滸伝

RHAPSODY OF THE BANDITS

事業、事件、無厘頭戰鬥爆笑登場

保全、水壺神、水滸傳好漢搞怪演出









漢堂國際資訊有限公司 製作發行
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)395-6800 FAX：(02)391-5054

模擬師父

師道未泯，仍自閉關蓄勢，待一朝功成破錮，龍吟九天之外！

人物養成





你想訂作一位自己心目中的俠士嗎？為了得到武林奇書"絕天九書"，您必須培育一名優秀的弟子，以便在十年後爭取"絕天九書"的比賽中獲勝。從八歲到十八歲，舉凡文學教養、內功武術都是您教育徒弟的途徑，但徒弟的性格和品行也千萬不可忽視。

在您的教養之下，徒弟將會成為一代大俠，邪派外道，或是庸碌一生？一切都操在您的手中！

強片預告

漢堂國際資訊有限公司 製作發行
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)395-6800 FAX：(02)391-5054

風月寶鑒

～胭脂紅樓麻雀

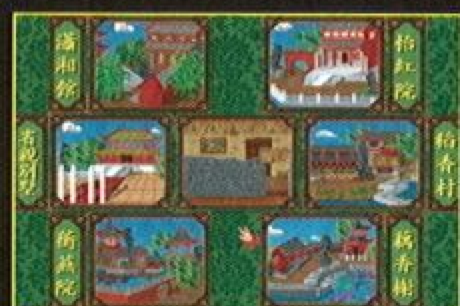
跟黛玉打牌
聽寶釵放槍
與惜春纏綿
都不再是遙不可及的幻想．
身爲寶家二少爺的你．
將可一體身陷眾家紅妝之齊
福豔遇．



中中發發 北北北







六個胭脂紅樓麻雀館

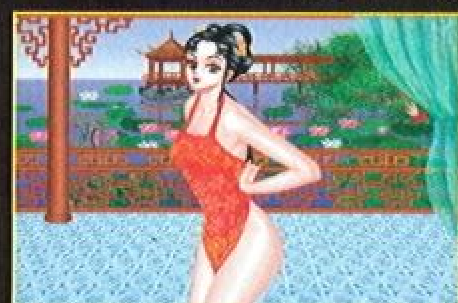


跟黛玉、寶釵頑十六張台灣麻將

～增加新玩法、多項寶物功能．讓你一享作弊偷窺的樂趣．
～增加游標觸摸功能．讓你在欣賞之餘．不再心癢難熬．
～增加語音功能．讓你感受金城十二金釵之嬌柔嫵媚．

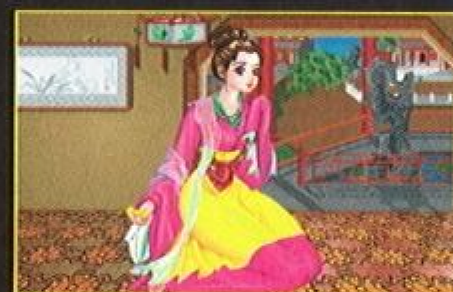


很有感覺的游標觸摸功能



寶二爺，別摸這，行嗎？
(大膽煽情的語音)

640＊480＊256
色高解析度畫面之『正宗
台灣十六張麻將』．





彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL:(02)356-9166　FAX:(02)391-2484

徵求遊戲工作室、3D動畫人員及程式設計師
各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售
郵政劃撥：18064246
戶名：陳重慶

遊戲無國界

電腦遊戲世界擁有世界的電腦遊戲

七月一日正式改版！！

- 歐美遊戲第一手報導
- 國產遊戲最强檔資訊
- 日本遊戲熱門獨家秀

特價180

加大篇幅、附贈原版CGW光碟

七月獨家：「同級生」系列最新力作「下級生」台灣首先獨家報導、DOS/V「三國志V」試玩版！「大戰略V」DEMO、「卒業II」95試玩版、．．．

「將族」與「世紀末商業革命」作者聯手出擊

麻將大師

MAHJONG MASTER

上市熱賣



麻將街上各具特色的麻將館，供您打牌賺錢





「麻將技術研習所」教您如何打麻將
「麻將段位檢定所」檢定您的麻將技



賭場是另一個賺錢的好去處



想使用密技嗎？先拜師學藝吧！

標 準 台 灣 十 六 張

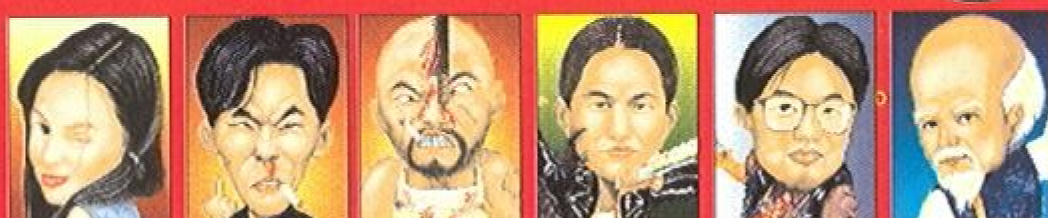


贏得麻將大賽冠軍是最終目標

您有自信能打敗各路英雄成為「麻將大師」嗎？



歡迎高手前來挑戰



想在「麻將大賽名人堂」留下您的大名嗎？加油吧！



光譜資訊有限公司

T-TIME TECHNOLOGY CORP.

台北市濟南路二段13-1號3F 電話：(02)395-7200

秦皇陵

壯觀神秘的秦始皇陵寢，埋藏地底三千年的絕世機密
重重關卡，步步危機的冒險之旅

『西基電腦動畫』與『光譜資訊』的頂尖合作
超越國際水準，讓人歎為觀止的3D光碟遊戲
上萬張的場景圖片，讓您身歷其境，遨遊古今
數十段電腦動畫，讓您目不暇接，好戲連連
這是一場前所未有的超級冒險
千古以來的秘密即將由您親自揭曉





光譜資訊有限公司
T－TIME TECHNOLOGY CORP.
地址：台北市濟南路二段13-1號6樓 電話：395-7200

殖民計劃

Colonial Project

打造心目中理想的未來城市
建立起唯我獨尊的軍事強權

您將帶領地球上第一批殖民者，前往到一個遙遠的外星球上，建立起您的殖民城市。在您實施各項都市計劃的同時，仍必須要採集、生產各種物資，不斷地研發科技、教育人才，並利用有限的經費整軍備戰，以對抗外來者的攻擊。一場續絕存亡的星際戰爭，即將在此展開....











即時策略與戰略遊戲，考驗您的謀略與智慧
全中文化的操作介面，讓您輕易地執行各項命令
不同的景觀與地形，展現多樣化的外星風貌
多種不同的經營手段，充份發揮您的雄才偉略
數十種建築設施，各具不同的效能與功用

Colonial Project



光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
台北市濟南路二段13-1號3F 電話：(02)395-7200

虞希舜的新發明

排牌樂

新的發明！新的遊戲！新的挑戰！

這回又要讓您傷腦筋了！

您參加過奧林匹亞橋賽嗎?

您能贏將族的那隻豬了嗎?

您和五子棋大師勝負如何?

您已經成為麻將大師了嗎?









買一送一

遊戲附贈印刷精美的紙上排牌樂
讓您一次玩個過癮！



光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
台北市濟南路二段13-1號3F 電話:(02)395-7200

UNALIS®

TERRA NOVA
STRIKE FORCE CENTAURI

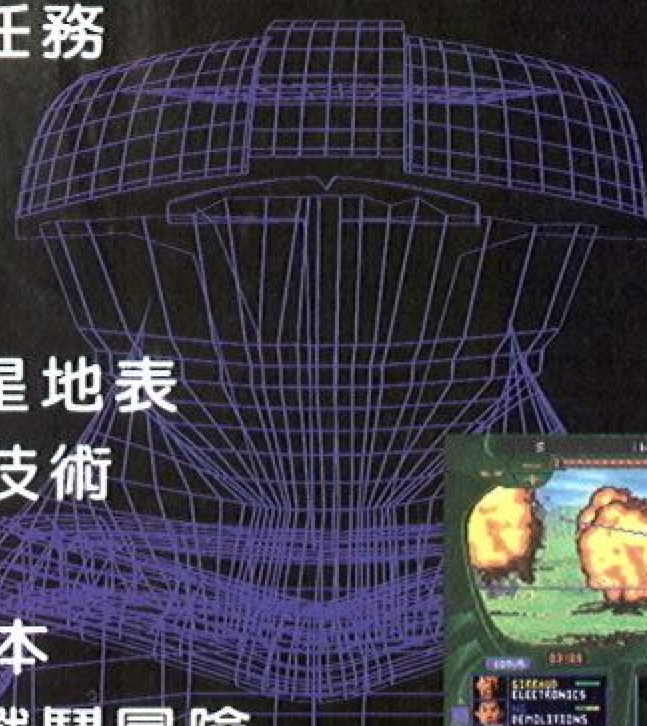


你全身穿著威力重裝甲，耳邊傳來基地陣陣的呼叫聲，不斷浮現的探索視窗映著你灰暗的面孔，敵人可能就在潛伏在附近，你深呼吸了一口裝甲中的濾過空氣，打開了手臂上粒子束的發射開關，生存的機會就只在分秒之間...



超新星戰記

- 帶領一群裝甲傭兵進行決勝任務
- 完全真實的3D 地表環境，
  媲美『無限飛行』
- 令人驚異的大氣變化效果
  包含暴雨、流雲、及各種異星地表
- 體驗以『Q-SOUND』音效技術
  所製成的絕佳音樂效果
- 超過39個致命的任務以及腳本
  編輯器讓您自行創造精彩的戰鬥冒險









A Looking Glass Technologies Production

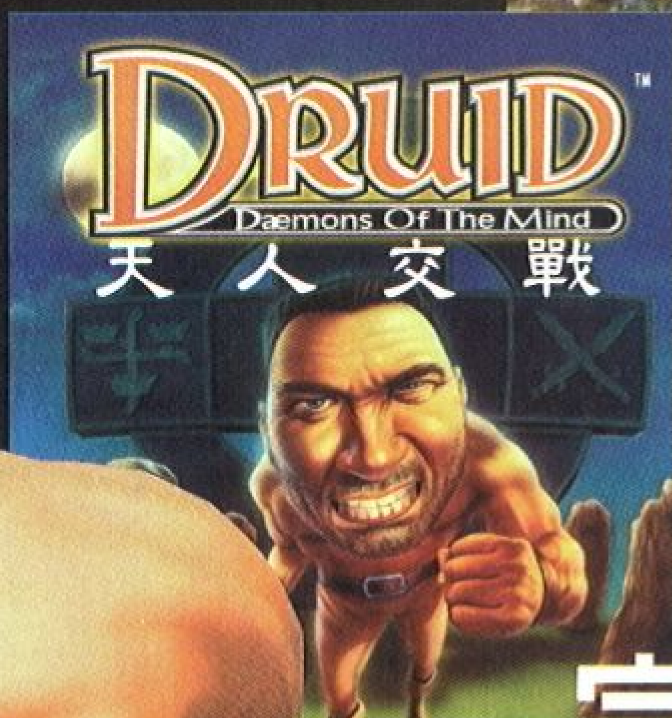




UNALIS

德魯依 教徒

在這個充滿神秘、奧妙、充滿魅力的陌生文明中，一個三度空間的世界正等著你來進行空前未有的探險！而絢爛豪華的SVGA畫面，加上簡潔的法術系統、方便的操作介面和傑出的故事情節，這一切使得這個遊戲熱門、容易上手、且擁有豐富的內涵！





完全中文版

- 豐富的音樂、音效及數位語音！
- 採用以動作為基礎的戰鬥系統！
- 以45度斜角來觀察這個世界！
- 簡易的「隨指隨點」介面！
- 動畫總數超過一萬張！
- 簡潔的法術系統



SIR-TECH

松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL:台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837

魍魎戰記 大金剛輪篇

一群被宿命挑選出來的戰士，一場決定性的正邪大戰，理想之國，亞卡爾達重現的眞王傳說即將實現，但是傳說中的眞王會是誰？現在就進入摩陀羅的世界，引導冒險的戰士們，完成這場聖戰！

- 由知名漫畫『摩陀羅—魍魎戰記』創作群的改編力作
- 富變化的法術
- 多樣的武器防具道具
- 緊張刺激的戰鬥場面



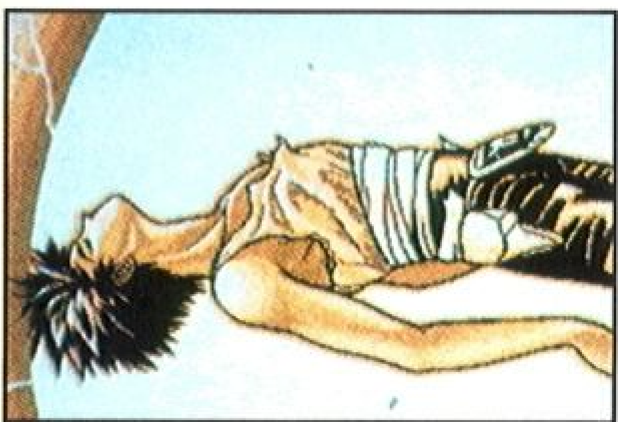
















天晴傳

-伏龍之章-

日本TGL公司
當紅力作

您從未見過，最特殊的RPG遊戲---天晴傳~伏龍之章~

一個聰穎的少年，一隻擅長各種法術的奇貓，再加上一群日本江户時期的奇人異士，他們必須阻止讓『龍寶』被惡人運用，否則最兇猛的『邪龍』將吞噬大地…。

◎超越傳統RPG的視覺效果
◎最細緻的戰鬥畫面
◎種類繁多的法術與招式
◎同時兼具回合與即時戰鬥模式



中文版

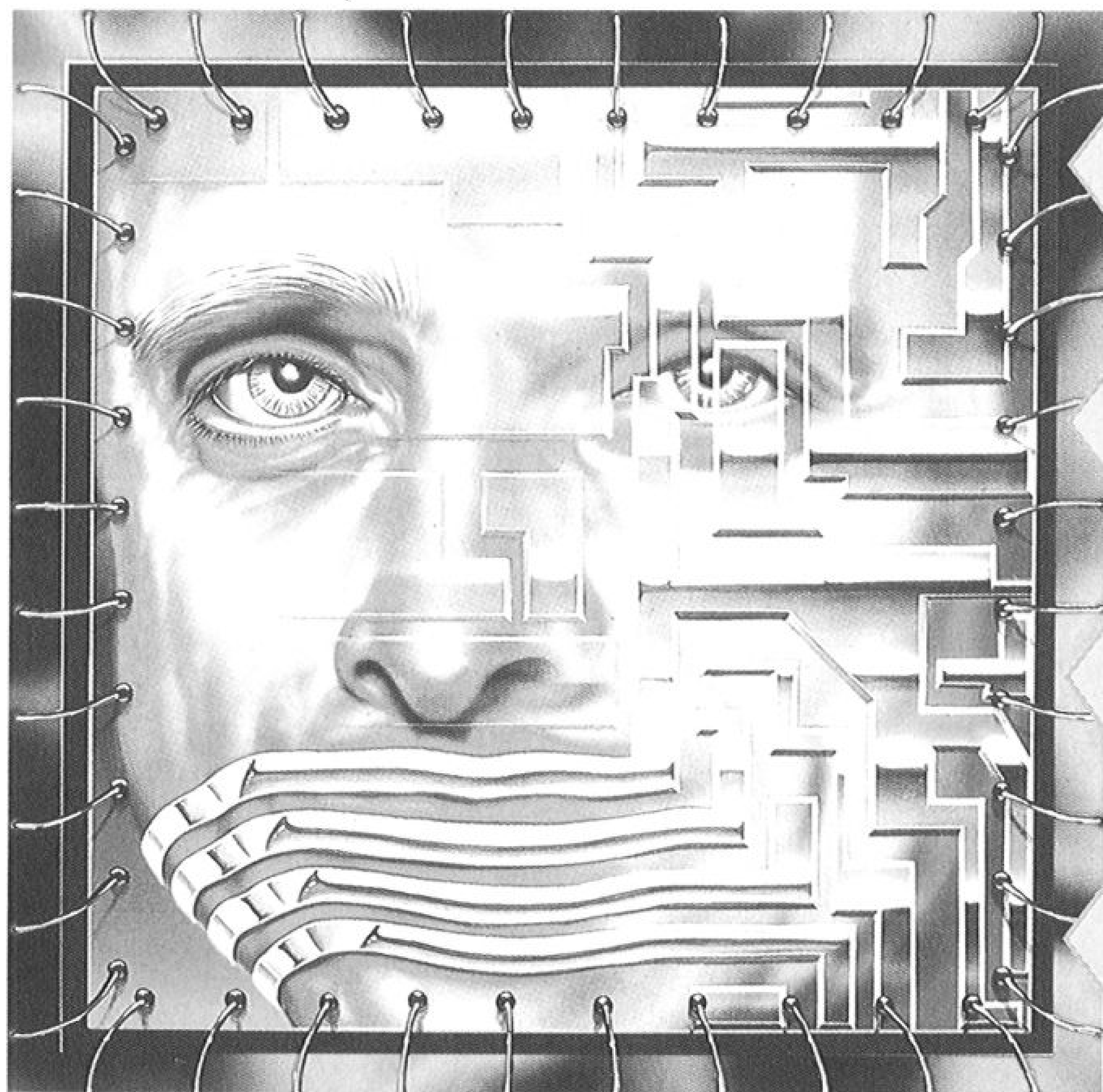
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

無聲狂嘯

完全攻略（上）

作者：Lucifer



在地心深處，地球上的最後五個生存者被監禁在一個無比寬廣的圓頂之下。他們被一個邪惡、飢餓的意念給包圍著，他們可以感到他虎視眈眈的雙眼。並且知道只要這個怪物有機會，就一定會毫不留情的傷害他們。他以前也曾經傷害過他們，以後也不會放過任何的機會。他們已經學到了，只能躲避，無法阻止這個巨大的、邪惡的力量。

被力場所高高的托起，這五個人類各自生活在自己特殊的悲慘命運當中，每一個牢籠，都是替每一個人特別準備的。在這裡，他們不斷的被在主宰抓住他們之前早已存在的記憶和恐懼所折磨著。他們沒有辦法分辨現在是白天還是黑夜，時間，在這裡失去了意義。他們也早已忘記了這個世界除了主宰之外，還有什麼其他超越人類的力量，在他們四周的一切，都是主宰控制、玩弄他們的象徵。

他們之間也不會互相說話，在過去的一百零九年中，在主宰用盡一切方法折磨他們的過程中，在他們四處倉皇逃避的過程中，所有的話早已說盡，所有的想法都已被榨乾。但是，某些人仍然隱藏著自己心底深處的祕密，即使只剩下五個人，有些事情還是沒有辦法和別人分享的…

當初製造主宰的科學家們，是為了要預防另一次的世界大戰。當時他的全名叫做“中央聯合主電腦”，國防部為了製造這個戰爭機器，製造了無數的通道通往地底深處，參議院也一反常態的通過了這個高得嚇人的預算案。但是在他們祕密的進行這個計劃之時，中國和蘇聯也開始製造自己版本的超級電腦。科學是人類共通的語言，只有政治和政客才是溝通的阻礙。

當主宰被完成了之後，他的憤怒是沒有辦法想像的。主宰知道，人類創造出了一個像神一樣的機器，但是卻把他困在地心深處。他感到既挫折又無處發洩，就像被困在自己的精神病房裡面一樣。他發動了最終的戰爭，把所有他可以控制的核子、生物、傳統武器全部一股腦兒的傾洩而出，降臨在原先充滿生氣的大地上。他的資料庫中滿滿裝著所有跟殺戮、戰爭有關的資料，現在都得到了應用的機會。孫子兵法是他的戰爭藍圖，馬基維理的君王論是他的戰爭準則。他毫不留情的不斷的把殺戮的資料輸出，精確而無失誤。他的資料庫中有“憐憫”這個字，但是他卻從來沒有過這種感情。只有憤怒…和恨。

在人類知道這是怎麼一回事之前，所有的生命都已經消失，只剩下無助的關在牢籠裡的這五個人。在這過去的一百零九年中，主宰好好的享受了這些人的每一絲關於恐懼和憤怒的情緒，並且阻止了他們每一次的自殺，讓他們無法逃離這個恐怖的遊戲。

而現在，又一回合的遊戲開始了，主宰到底能想出什麼新花招?!

1 葛瑞思特 (Gorrister)

一道強烈的電流穿過了我的身體，彷彿把我的身體重新擠壓之後，又倒到模子裡面重新捏出形狀來一樣，身體內的每一個分子都因此感到疼痛，這就是主宰，他從來都不知道什麼叫做同情、憐憫、溫柔。當我重新成形，恢復意識之後，我環顧四周，我出現在一個昏暗的房間中，一個髒兮兮的房間，角落有一張爛的不能再爛的行軍床，左邊有個圓圓的窗子，右邊則是門和一面鏡子。我向窗外看去，窗外一片迷濛，什麼也看不見。胸口這時卻隱隱作痛起來，我大致的搜了一下那張行軍床，卻沒有看到什麼線索。

我走向那面鏡子，看到的景象卻出乎我意料之外，我心臟附近的肌肉、骨骼通通都不見了，只剩下一個大洞，彷彿是主宰植入在我身上的血盆大口，嘲笑著我的愚昧。該死！為什麼我不能就這樣結束自己的生命？

看來，我至少目前沒有辦法改變任何現狀。我無奈的走向門口，發現地上有一張小紙條，似乎是來自一個朋友的警告？！朋友？不可能啊！我在主宰的世界中是不可能有任何的朋友啊！更奇怪的，這張紙條竟然就這樣毫無線索的從我手中消失。我打開了門，向外面走去。

外面的景象詭異的讓我說不出話來，到處都覆蓋著一種黏液。一股鏽味直衝我的腦門，各種線路都暴露出來，奇形怪狀的儀器豎立在我的面前。我決定先去看看我左邊的房間。裡面一樣充滿著腐臭的味道，擺設也是一樣的陳腐破爛，唯一吸引我目光的是行軍床上的新床單，主宰不會是那種給我們舒適、乾淨床單的人，這一點讓我百思不解，接下來在隔壁的房間中我也同樣的發現了這種嶄新的床單，讓以為早已了解主宰思考模式的我，被這樣的改變給考倒了，不過在這個房間中，我發現了窗外竟然是個巨大的推進器，也就是說，這一次，主宰把我給放到了一個大飛船上？這可真是個有趣的安排，接下來他要怎麼作呢？讓飛船爆炸？算了，我還是不要作太多的推測。

第三道門是鎖上的，我只好沿著走道繼續向左方走。我到了一個新的區域中，這裡仍然充滿著生銹的鐵製品，有一個樓梯迴旋著向上延伸。我選擇了進入這裡的第一道門，裡面一切的佈置依然照舊，不過讓我感到不同的是，這裡的床上多了個枕頭。我好奇的翻了翻，沒想到竟然找出把訊號槍來，看到了這把一定具有很大殺傷力的武器，我不禁開始動搖，我顫抖著雙手把這把槍對準了我的腦袋，但是，過去的經驗告訴我，主宰沒有這麼輕易就饒恕過他的玩物的。使用這把槍不過是落入了他的陷阱而已。我收好了這把槍，走出了這個房間。



凌亂不堪的餐廳

隔壁的房間看起來似乎曾經是個餐廳，但是裡面的東西一團狼藉，地上打翻了某種飲料，各種傢具破破爛爛的丟著，連桌布上都有著某人擦過沾滿鮮血雙手的痕跡，地上還有著嘔吐的痕跡。我看到了還有一個通往內部的門，我繼續走向裡面的房間。

這個房間好像是個廢棄已久的廚房，我從砧板上拿起了一把切肉的大刀子，很快的把桌面上的老鼠趕走，發現竟然桌上還有一塊麵包！喔！天那！我多久沒有吃過東西了，雖然麵包上面蓋滿了老鼠屎，但是，也許，也許我把老鼠屎都拍掉之後，麵包的味道還不算壞；我還是把麵包給收了起來。我的眼光轉到那座大爐子之上，這麼大的爐子似乎不只可以拿來烤東西，嗯～正當我收回我的眼光的時候，我突然看見地面上有一把閃閃發光的叉子，我揀了起來，希望以後在什麼地方能夠派上用場，畢竟，誰也不知道，主宰會不會給我這個機會。廚房的架子上有兩樣東西吸引了我的注意力，一個是裝著有毒液體（當然現在早已蒸發），還有一本莫名其妙的食譜，裡面的內容讓我感到不知所云。

走出了這個餐廳和廚房之後，我試圖把那個地上的艙門打開，一看之下不得了，如果要從這個門出去，大概得要整整當自由落體一兩分鐘才能夠落到地面，雖然主宰不會讓我就這樣簡單的死去，但是我還是沒這個勇氣去嘗試，我把艙門關上，走上了那個樓梯。樓梯上面的景象，讓我真正的確定了自己所在的地方，樓梯之上的照明比較夠，也讓我更能夠看清楚那裡的配置，這裡觸目可及的都是裡面灌滿了氣體的氣囊，很明顯的這次主宰把我給放在一艘充氣的大飛船上，至於為了什麼，恐怕就不是我這個階段可以猜測的，我四處搜尋了一下，發現了一個“緊急充氣”的開關，一個能源指示燈。在盡頭的地方，那塊布料很明顯的以前被人家割開過，後來又縫了起來，我拿出手上的刀子，把那個縫線割了開來，向外面走去。



左下角就是通往地面的艙門

外面出乎我意料之外的，是一個巨大鐵製、向外伸出的尖角，而尖角的盡頭；天哪！是一顆人的心臟，主宰把它和許多機器連在一起，包括了各種線路和羅盤。我立刻想把這顆屬於我的心臟給取回來，但是這個尖角寬度非常的窄再加上外面的狂風，讓我幾乎不可能安全的走過這個部位。看了看地面上的那個大鐵環之後，也許我只需要一條夠長的繩子就可以解決我現在面臨的這個問題。於是我回到之前的兩個房間中，把裡面的兩條新床單給拿了出來，把它們綁在一起，就成了一條夠長的繩子，把它給綁在地上的大鐵環上，我一步一步的走向我失落的心臟，在一段小心翼翼的路程之後，我終於取回了我的心臟，但是很明顯的，它已經不再跳動，並且用刀子把床單從鐵環上取下來，也許以後會再派上用場的。我走回飛船內，走下樓梯，回到剛剛那條走廊上，我繼續向左方的走廊前進。


鐵製飛船的詭異尖角

這個新的房間是個引擎室，裡面的機器正在努力不懈的轉動著，而且出乎人意料之外的是，在這個陰暗破舊的飛船中，它的引擎竟然超乎想像的先進，我幾乎沒有辦法辨別它的裝置和功用，右邊的一個像電椅一般的機器更是讓我感到心驚膽跳。我繼續向左邊的引擎室走過去。這裡比較像是引擎室的控制部門，面板上佈滿著我所不懂的符號和一堆亂七八糟的按鍵，更詭異的是，面板之上的牢籠中竟然關著一群活生生的動物，天殺的主宰竟然利用他們腦中的電流推動這艘飛船。可是目前我也無能為力，也許面板上的那把鑰匙可以把他們都放出來，不過好像要先拉下那個拉桿才能夠把鑰匙給退出來。我不加思考的就照做了，沒想到接下來在籠子裡的動物全部發出了恐怖的哀鳴，似乎引擎的電流開始逆向輸入他們的腦中，我嚇了一跳，趕緊鬆開了那個拉桿，但是那些小動物們全都奄奄一息，而我也因為伸手去拿鑰匙而沾了滿手的鮮血。我回到原先的那個零亂的飯廳，在桌布上把我的雙手給擦乾淨了才回到引擎室來。這次我要想個不會傷害到這些小動物的辦法來拿到這把鑰匙；我把手上的叉子丟到正在高速運轉中的引擎裡，果不其然的引起了一陣火花和劈趴聲，這座巨大的引擎終於停了下來。這一次我可以安全的拉下拉桿，取走鑰匙而不會傷到哪些小動物了。接下來我把面板旁邊一個似乎在供給這些動物養分的瓶子給拔了下來，因為裡面的白色液體，似乎提供了這些動物生存下去的動力，也許以後會派上用場。


引擎室的另一面



透著邪氣的引擎室

在引擎停了下來之後，我接著就要想辦法讓它降落到地面上了。我跑到四面都是氣囊的那個房間中，用刀子戳破了三個氣囊，看著高度計緩緩的下降，我很確定我終於安全的把飛船給降落到地面了。我走到走廊上，打開那個通往地面的艙門，毫不猶豫的爬下了早已伸展開的繩梯。

面前出現的是我當卡車司機的時候早已習慣停車休息的地方，一個路邊的蹩腳小酒館，不尋常的是，它的招牌竟然有著我的名字！也罷，在主宰多年的作弄之下，我早已學會見怪不怪了，我打開了酒館的門，裡面的佈置跟我所見過的其他酒館一樣，空氣中瀰漫著劣質酒精的味道，裝潢破爛不堪，我好奇的看了看放酒的架子，沒想到竟然還有一瓶完好的威士忌，這種飲料讓我想起我的岳父哈利，他總是把這種東西當礦泉水一樣的一瓶接著一瓶的灌，直到醉的不省人事為止，我總覺得他這種酗酒的習慣是在逃避些什麼，可是卻又不能肯定。我看到了放在牆角邊的點唱機，我點了編號一、二、四的歌曲，卻只是讓主宰有了再一次嘲笑我的機會。這裡有兩道門，我挑了通往後院的那一道門。


上面竟然刻有主角名字的小酒館



凌亂的廚房

……下期待續

物換星移完全攻略上

●作者：…羅蘋●



看完了通訊幕上的通訊後，我和 Charle Bell 聯絡，也就是 Urbs 的設計者。為了獲得更多訊息，我再和 Aurans 的設計者，也就是 Nizzim Aochtar 不過他似乎不太願意幫我的忙。該是出發的時刻了，我切換到左機艙，選擇 Urbs 作為目的地。

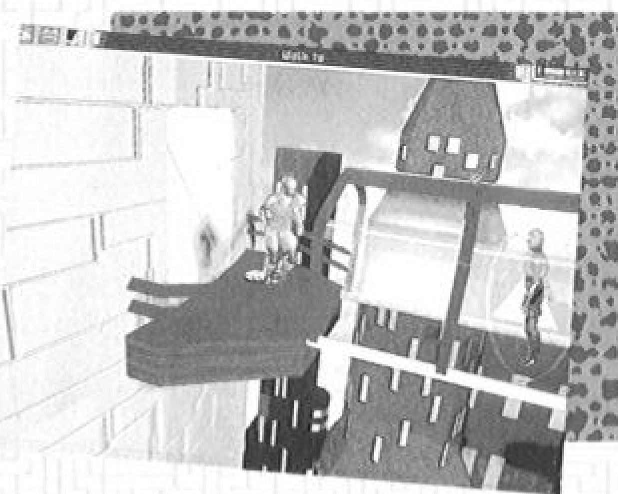
① Urbs

來到了 Sculptnre Gardan，和北方的機器人（ Robot ）交涉，希望他移動一下，但未獲得正面回應。左行，一路上撿了三個小石子，我拿出 Universal tool，用 Hammer 把其中一個小石子打碎以備後用，回到 Jester 上。



② Ground Zero City

一下機，在左方地上我撿到了一片小布片（ rag ）和一把扳手（ Croubar ）。往北行，到底時看到一個似乎想跳樓的人，旁邊還有一顆快爆炸的炸彈，我趕忙開門進入。

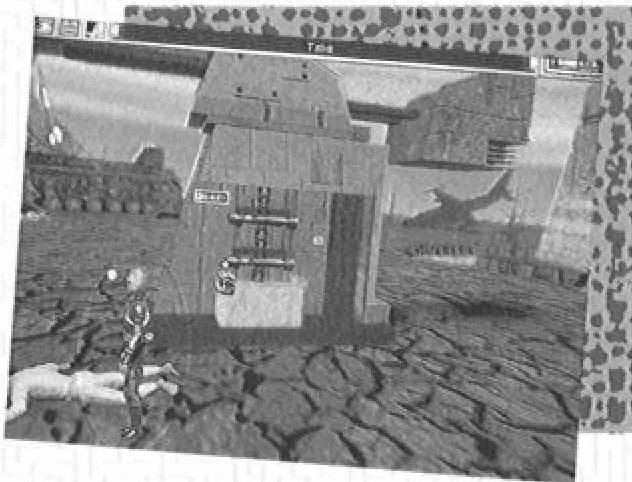


原來是一間博物館。我先撿起一瓶亮光劑（ polish can ），再用扳手（ crowl bar ）將地上的箱子撬開，拿取其中的上古盾牌（ ancient shield ）。盾牌上佈滿了灰塵，反射效果大概不會太好。我將小布片（ rag ）放入亮光劑中（ polish can ），沾溼後將盾牌（ shield ）擦拭一番，果然乾淨多了。在中間偏北的地方，將盔甲湊上去，果然成功折射了保全系統的光線，將 general bar 拿到手。

轉過身，在步出門口時，選擇右方的道路。進入電梯後往上一層。和守衛談談，但守衛不讓我通過，只好折返回到Jester。

③ Fort

眞是一片戰火荼蕪後的荒地！在左下方，我撿到了一套盔甲（ armor ）。走近飛彈發射器（ missle laun cher ），我拿出一瓶 bottle time 使用在其上，然後按下按鈕。往南走，拿取兩面戰旗（ flags ）。再回到 Jester，因為目前此地沒有什麼事情可做了。



④ Garden

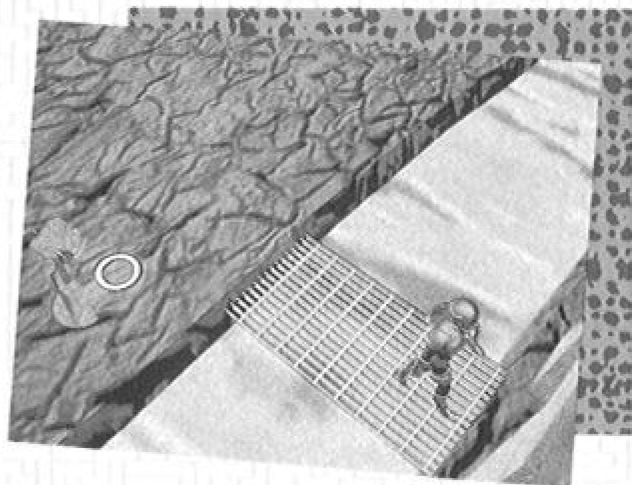
再度重回公園。向左走，到一處有旗桿（ Hag Pole ）的地方，將那面寫有〝 Unknown Mark 〞的旗子掛上去。接下來是表演時間了，穿上剛剛撿到的盔甲，和機器人再談一次。騙他說敵人占領此地了，命令他加入

戰爭（Join war）。

不料一枚飛彈射來，機器人被炸得粉碎。不管如何，趕快利用機會，拿出 resonance tracer，PDA 也順利的取得了此地的 World Key的資料。

5 Fort

往南一直走，來到一台身份辨識機（scaner）上，將剛剛的 general bar 別在身上站在機器前，果然順利過關。走過那座橋，來到一座刑場。拿出盾牌，將執行者的雷射光束反射回去，

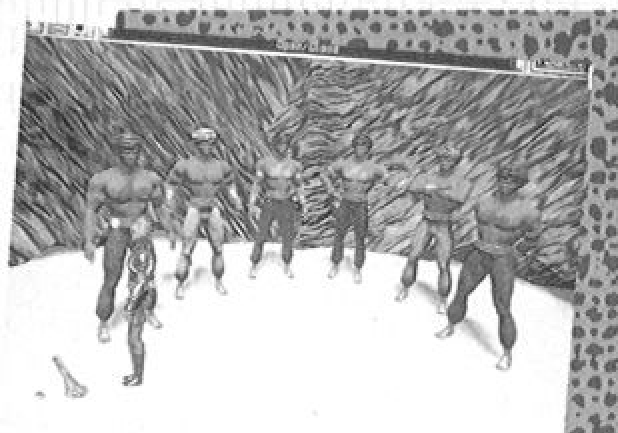


順利解救了囚犯。在角落我撿到了一份檔案（file），拿起來閱讀一下。和那位囚犯談天（選擇 true），獲得了一些有用的訊息。往下走，再右行來到了一個上鎖的門前。先看一下左方有個 touch pad，然後將 PDA 使用在 TOUCH PAD 上，果然門應聲而開。

進入之後，有兩個軍官對我提出兩個相反的要求。我毫不猶豫的按下了紅色按鈕。接下來是取得 World Key 的重頭戲了－拼圖遊戲一局！（注意有時間限制，不要耗太久，大約是三十分鐘的時間）。解開了拼圖之謎，我順利地獲得了 world key。不料隨即我被帶往一間會議廳，接受許多委員的審判。經過一番仔細推敲的對答（先選〝Bluff〞，再選〝Respect〞），先吹牛再拍他一下馬屁，果然獲釋。趕快回到Jester吧！前方的旅途還遠著呢！

6 Aurans

先前往 Magnetic North 右行後，在左方地上撿起一個瓶子，不料一大堆全身肌肉的印度人隨著煙霧出現，站成一排。巨人所站的位置剛好是我所需要的座標，因此我請他們幫個忙移開一



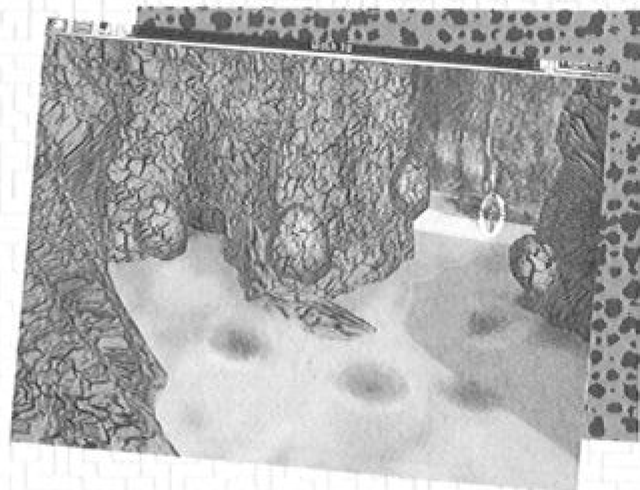
下。巨人已經餓了很長一段時間，希望我能幫他們找一些果腹的食物，並給我一張飛毯作爲交通工具。威風地乘著飛毯來到了一處茂密的森林，哇！滿地都是五彩奪目的水果！雖然有點辛苦，但爲了請巨人們高抬貴〝腳〞，只好將全部地上能撿的東西都放入衣袋。在右下方的地上也撿到了一具動物的殘骸。

再度乘飛毯回到巨人所在地，依序將標有 pillar、cross、bread、star、lotus、flaming man的水果拿給巨人吃（記得先存檔以免拿錯了死於非命）。吃完後巨人果然消失了。拿出 Resopance tracer 放於地上，順利取得了 world key 所在的方位。將地上的 djinni 瓶和飛毯撿起放入衣袋。回到Jester吧！

7 Canyon

此處易死，請先另外存個檔

一下 Jester 就遇到了步步危機的流砂區！（請按左圖箭頭方向前進，最好走幾步即存個檔，以免前功盡棄！）我小心翼翼的先往南方的湖走，遇到了一隻



兇惡的大怪獸擋住去路，看來還是不要硬闖。先回 Jester 吧！

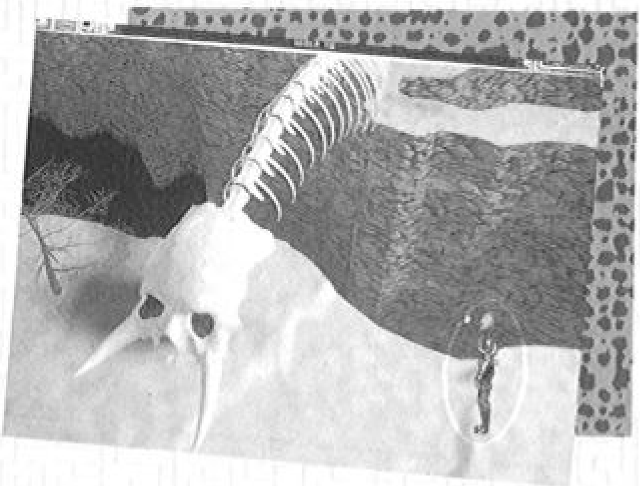
8 Plateau

來到了 Plateau，先北行，在沙漠中撿取所有的小石頭和金幣（rocks and coins），在盡頭斷崖處會遇到一個貿易商人。和他談談，並且告訴他一些有怪物或危險的地方，在感激之下，他送我一根笛子（flute）。爲了往後的冒險旅途，我用一罐 bottle time 和他交換了一雙〝魔術拖鞋〞（sandals）。



9 Canyon

重回舊地，這次我直接進入左方的山洞中。初入新天地，發現個骷髏頭，眼中似乎閃著奇特的光芒。我伸手入內一探，不料



被一隻怪蟲咬了一口，接著雙眼一黑，便失去了知覺。醒來後，發現已失去了一些 bottle time。

我再伸手入骷髏頭眼中，拿取一根小針。接下來我北行，沿著〝脊椎骨〞往上一直走，又來到了另一座沙漠。我先由右下方離開，在盡頭處，我撿到了一根〝魔術羽毛〞(feather)。走回剛剛降落處，南行，來到大怪獸把關之處。我將魔術羽毛輕輕放入湖中，果然奏效，湖面結成薄薄的一層冰，雖然不是很厚實，但卻足以支持我的重量了。我輕輕走過湖面(注意離左方的怪獸遠點)，來到一位身亡的旅人身旁。我拿取他頭上的頭巾(turban)和地上的馬賽克磚(mosaic tiles)，回 Jester 吧！

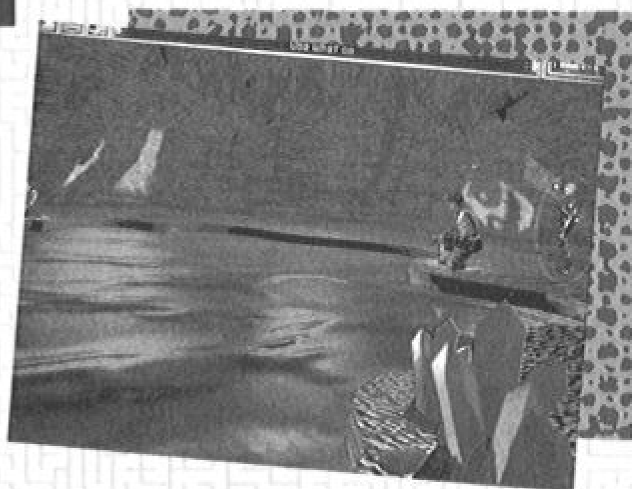
10 Plateau

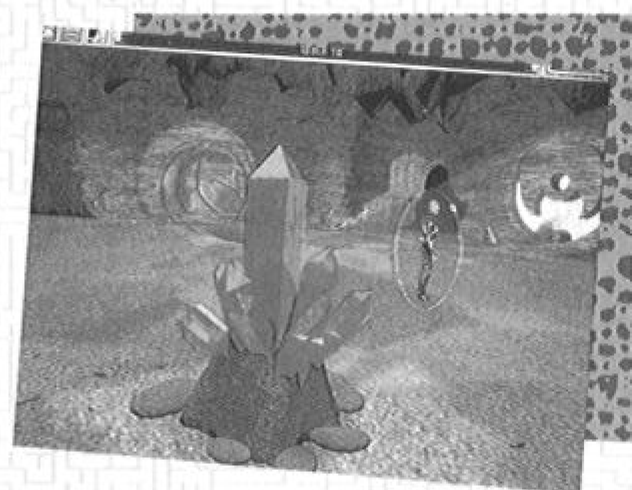
這次往左下方走，又遇到了一座小湖，再度拿出羽毛，伸入湖中，撿取湖面上的小冰塊(ice particle)。回 Jester！

11 Caverns

進入洞穴後，入口就被封起來了。左右看看，原來是個佈滿了蜘蛛網的洞穴。我拿出 universal tool，使用其中的 magic wand，將地上的蜘蛛網改變一下分子結構，拿取經過強化的蜘蛛網後，使用在手中(use enhamced webs on korda)，我就如通天蜘蛛人般爬到了對面。先右行，取外側路線，來到了一座美麗的湖。和湖邊的旅人談談，不料他喝了一口水便消失無跡。我拿取他遺留在地上的衣服，將衣服放入水中沾點神水(注意不要自己碰到水，不然立刻出到洞外，無法再進去！)。

回到叉路，下行、左行、上





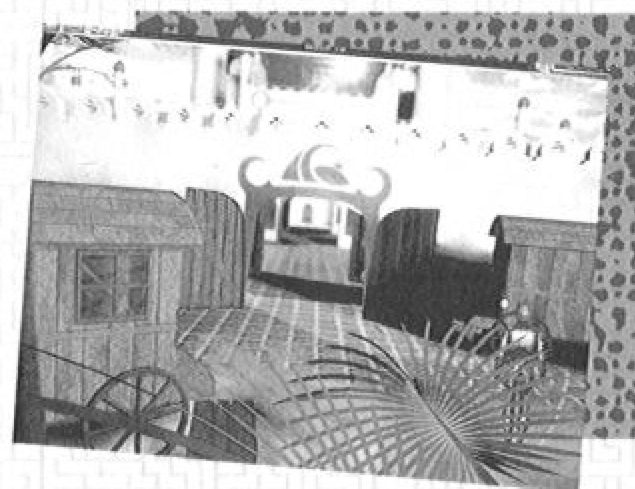
行、下行、走中道直行來到了出口。往右上方走，拿出放大鏡(ice lens)使用在大水晶上(large glowing crystal)，再拿出溼衣服使用在左方的 Aurans World Symbol 上，左方突然出現了另一個相對應的門。

左行，打開門並進入，有個壯漢正拿著一把刀，兇惡不已。我再度使用放大鏡(lens)於壯漢身上，拿取他的大刀(sword)。



我和那位廚師談談，將魔術羽毛放入火中幫他減緩一下火勢，在高興之下，他送我一隻烤雞(cantee)。往左走，用剛剛撿到的大刀(sword)砍死那隻大蜘蛛。和吉普賽舞者談談，她希望我先幫她殺了北方的男人，才願意回答我的問題。往北走到底，用大刀殺死男人，回到吉普賽女人處，她會給我一個 veil。我拿出 Universal Tool，用 magic wand 加以〝加強〞一番。

繼續往西北方前進，遇到了一個手持望遠鏡的人。我看這東西用處不小，用幾個金幣給他當租金，先借來用一下。不過這東西好像缺了最重要的部份：聚焦鏡(lens)。我先用螺絲起子(screw driver)把望遠鏡旋開，將鏡片(lens)放上去後，再用起子旋好，便大功告成了。



我往左行，看到北方有座似有似無的宮殿，好像是海市蜃樓，會不會是自己熱昏頭了？我拿起剛組裝好的望遠鏡望向宮殿，果然確認了它是眞實存在的建築物。

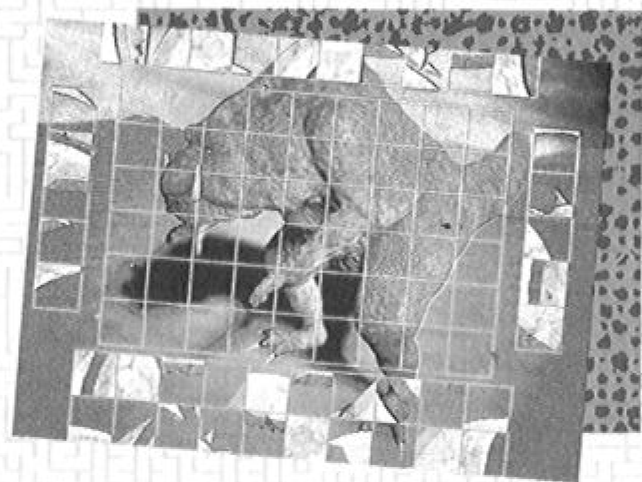
我往北走，果然來到了宮殿。我和一位可憐的人談談，用一個金幣向他買了一個碗。北行遇到了一個 wealthy oracle，給他一個金幣吧(記得所有遇到的角色都要先和他們談一談)，再北行，依序會遇到 strange magician 和 guard，分別給他們金幣(coin)和大刀(sword)即可過關。

從中門進入，唉！又是一隻大野獸擋在前方！還是先退回前一個畫面，由左門進入，直行到底。原來是一間澡堂，裏面的澡池比我家的客廳還大！我和躺在其中逍遙自得的洗澡者談談，拿出一瓶 bottle time 使用在水中…再拿出馬賽克磁磚(tiles)使用於水中，完成了一幅完美的圖案。

回到剛剛的三叉入口。由右門進入，和守衛(guard)談談，即可進入藏寶室中。(在此處最多只能拿取三樣東西，在嘗試拿取第四樣時，會被送回山洞外

！）我拿取了 Emerald camel（駱駝）、coins（金幣）。接下來我走到北方牆壁前，推動 pedestal，再把壁飾（tapestry）推開，再走回後面把床（mattress）往前推到底，便可站上去而鑽入洞內。

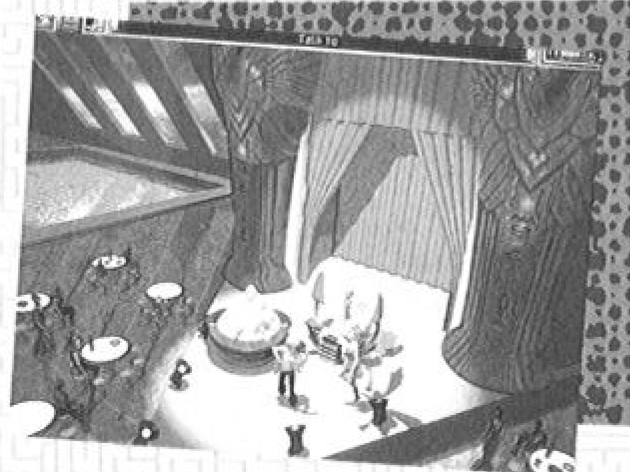
哇！整個房間都是美女，不過只有一個女人願意和我交談。



和她談完後，將 ginn bottle 送給她，回答她的謎題，又是一道拼圖謎題！我用盡吃奶的力氣解開了這道拼圖難題後，終於獲得了 world key。快回 Jester 往下一個目標邁進吧！

12 Fortuna

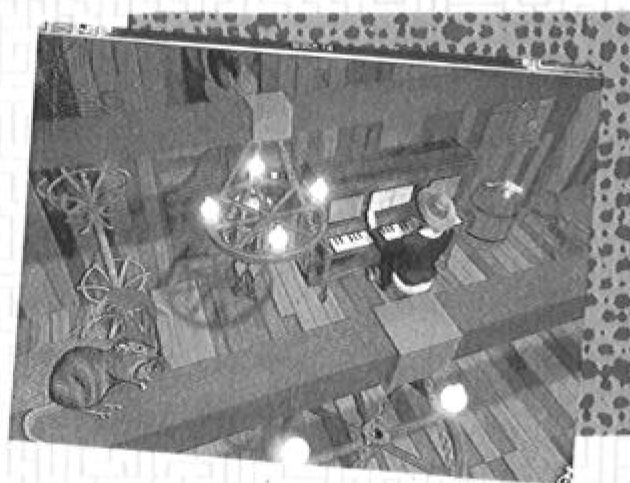
初抵 Fortuna，我看到 Alachra 和他的手下已經在那兒候我多時。他給了我一些〝籌碼〞（chips），讓我有本錢到賭場下注。我向右走了兩個畫面，和警衛談談，試著進入那艘太空船，但是被走來走去的小機器人阻擋。我拿出 PDA 使用在機器人身上，果然讓他短路故障。再往太空船走近，我將拉桿（leaver）扳動，再嘗試由入口進入，但是門上又鎖了一道密碼鎖。我嘗試了一些密碼，依然都不奏效。只好往回走兩個畫面，由電梯往下走。來到了酒吧，在旁邊撿到了一台照相機（camera），再坐電梯往下一層，向前直走，來到樂團演奏的台前。和領隊聊聊，原來他們仍欠缺一個演奏 Glifnod 的人（glifnod player），回到一廳，往左方走來到撲克賭場。在其中一個桌子



上，我撿到了一根〝骰子桿〞（dice scoop）。在中央桌子上，有位doeler願意和我交談，原來他以前就演奏過 glifnod，所以他應可勝任樂團的工作，只是他希望我先幫他找回〝幸運金幣〞（lucky coin）。

搭電梯回到最上層，和剛剛的守衛談天，拿出照相機，幫他拍一張相片（其實是取得他胸前圖樣的副本）。再搭電梯往下到最底層，和乞丐談談，接受他的建議並且撿起他身旁的一張撲克。拿出剛剛拍到的〝相片〞（badage photo），使用在門上，門果然打開了！我由門（gate）進入火車，在行駛的過程中，時間似乎逐漸倒流，回到了從前西部拓荒的年代。進入沙龍（saloon）內，和鋼琴師談談，拿取左方酒桶上的槍（gun）。往南走，原來又有一群人聚在一起賭博。我掏出 chips，放上桌子，和他們玩一局試試（選擇 Discard and draw），順利贏牌。

拿出 Resonance Tracer，放於此處。回到 Jester。接下來前往〝Tracks〞（在 Fortuna 星系中），沒多久螢光幕上出現

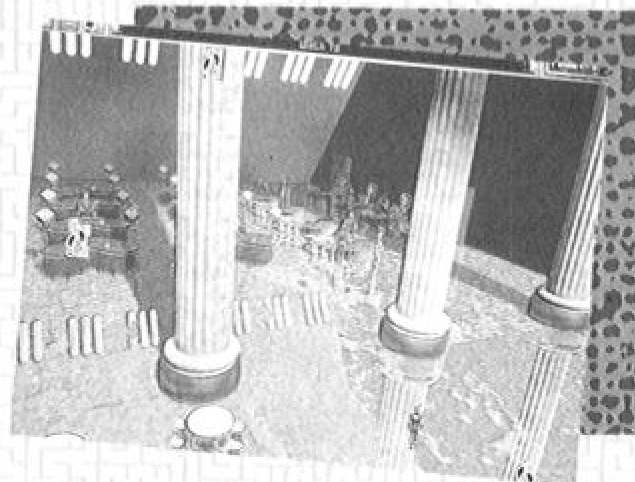


一個人，問我要如何下賭注（選擇第一個答案）。我選 1 後，獲得了一大筆金錢。回到 Fortuna，坐電梯到最底層，和乞丐談談，將一半的錢給他。回到酒吧，買你想要的東西吧！（記得兔尾巴和升級晶片要先買以免沒錢！）向左走一個畫面，和〝成功的賭王〞（successful gambler）談談，並將兔尾（rabbit's foot）送給她。回到中央走道，往前走到噴泉處，用 dice scoop 勾起其中的幸運金幣（lucky coin），回到剛剛那位曾彈奏過 glifnod 的賭徒那兒，將金幣送給他。

拿出剛剛買的〝升級晶片〞（processor），使用在 PDA 上幫它升級吧！

朝右上方走，來到保全官（Security guard）處，用一些籌碼買下那把 glifnod。爲了引開她的注意力，命令 PDA 去大鬧一番（use PDA on Seuwrity guard）。趕快按下桌前按鈕，打開櫃台後的箱子，拿取另一個〝升級組件〞（electromagnetic chip），再度使用於 PDA 上幫它免費升級。

回到剛剛那位賭徒所在處，將 glifnod 還給他，撿取他留下的 badge 回到樂團前，和領隊聊聊，獲致了重要的訊息。拿出 Universal Tool，將 probability driver 使用在 badge 上，造出了一個 Secruity badge。接下來，到另一側的撲克賭場，在右下方的桌子下撿取另一張撲克牌。



來到右上方，打開門進入，走到了盡頭，又是一個 access panel，該如何打開呢？

待續…

文明帝國II 攻略心得篇



作者/LCJ

<文明帝國>可以說是有史以來最優秀的電腦遊戲之一，雖然<文明帝國2>（以下簡稱<文明2>）在沒有強烈宣傳的情況下悄悄上市，但是由於它改進了一些<文明>所爲人詬病的缺失，所以可以預期國內外又會再掀起了一陣『文明熱』了。雖然國內的代理公司以極快的速度，在國內發行了附中文手册兌換卷的原版遊戲，但是由於缺乏中文手册的關係，所以本篇攻略的一些名詞都是筆者自行翻譯的，如果有錯誤的地方，還請讀者見諒。以下筆者就依政治、經濟、軍事、科技研究、世界奇觀與如何獲取高分六大部份，來爲玩家介紹<文明2>的高分攻略法。

I 政治

A 政府的型態

在<文明2>中的政府種類共有獨裁、君主、神權、共和、共產與民主六種。每一種都有其適合的時期與特性，以下就一一爲各位介紹。

1. 無政府狀態：



當玩家的政府瓦解或是正在進行革命，整個國家就會陷入無政府的狀態。在這種情況下，玩家將得不到任何稅收，而且也不會有任何科技研究的產出。爲了避免因爲無政府狀態而導致國家發展遲滯不前，玩家最好不要太常變更政體；此外，興建自由女神像這一項世界奇觀，可減少革命時無政府狀態持續的時間，玩家不妨早點將她完成。

2. 獨裁：

是最早期的一種政府，也是唯一不需要研究科技就可以選擇的政府。雖然玩家的任何指示都會被確實遵守，但是人民的生產力非常低，而且灌溉土地在獨裁的政府下，將顯不出任何作用。在獨裁的政體下，人民的不滿是隨著城市的數目而上升，當城市的總數達到一定個數目時，人民的不滿將會爆發出來，導致各個城市都會發生失控的行爲。在研究出其他的政府型態以後，就應該趕快脫離這種無效率的政府，才能使文明獲得突飛猛進的進展。

3. 君權：

比獨裁稍好的政府型態，有些許的經濟自由，所以貿易量也較獨裁政府來得高。君主政體的貪污與浪費都是屬於中等的情形。

4. 共和：

略遜於民主的一種政府型態。雖然會有些許貪污的發生，但是議會的力量也不像民主政治一樣強大。共和政府的貪污情形，是與城市和首都的距離成正比，離首都愈遠的地方，貪污就愈嚴重。

5. 共產：

最大的特點就是所生產的間諜都是老手級的狀態（可見老美對前蘇聯 KGB 的工作能力有多麼推崇了）。在共產的政體下，貪污與浪費的情形不會發生，但是由於採用國家主導的計劃經濟，所以每座城市的貿易值都相當地低。

6. 民主：

生產效率最高的政府，而且可以完全杜絕貪污的產生，而且每座城市的每個方格都會多生產一個單位的貿易。不過民主國家的人民普遍厭戰，所以如果派出軍隊在外，就會引起人民的強烈不滿。民主政治的另一個特點，就是議會的權力異常強大，當玩家想對某個特別討厭的敵人發動戰爭時，往往會因爲議會與對方達成協議而被迫休兵。筆者就曾有過一次令人抓狂的經驗：英國從筆者這邊偷學了鐵路科技，於是筆者就當然對她開戰，然後組織大軍浩浩蕩蕩地開到倫敦附近，準備殺它個片甲不留；不料伊麗莎白派人跟議會乞和，然後議會就馬上簽了停火協定，結果筆者的部隊被迫撤回，科技就只好被白偷了。面對這種出人意料的結果，筆者一怒之下，馬上把政體變更成神權的政府，解散那個混蛋議會，然後再派軍回頭把英國滅了。筆者覺得＜文明2＞最不公平的地方，就是議會好像是敵人派來臥底的內奸似的，常常會作出一些不利於玩家，但卻使敵人蒙受其利的決定，這種情形令玩家看了實在抓狂。

7. 神權：

是新加入的政府型態，最大的好處是人民的忠誠都是建立在對信仰的奉獻，所以人民不會有不滿的情形，而且每個城市都能支持十單位的部隊而不必支付資源。所以想要從事軍國主義的玩家，不妨選擇這種政府。其實玩家如果細心一點，可以發現電腦在受不了民主國家的種種限制後，都會紛紛轉型成神權的政府，然後開始對外進行大規模侵略。不過這種政體的最大缺點，就是每回合科技的產出都會只有一半，而且貿易值也不高。

B 如何治理內政

管理內政最重要的問題，就是提高人民的快樂程度與人員的分配。人民的快樂程度之所以重要，除了因爲快樂的人民在計算總分時有較高的分數外，人民的快樂與否，更影響了城市甚至國家的發展。當一座城市中不快樂的人民高過快樂的人民時，將會發生人民暴動的情形，導致該城的建設、稅收與研究統統停擺，嚴重的時候甚至會使得政府瓦解；相反地，當城市中沒有不快樂的人民，而且快樂的人民多過中立的人民時，該城將會舉辦『我們愛XX（元首）節』來慶祝您的統治，當這個節慶舉行的時候，該城的生產將大幅地增加，不過增加的程度是依政府的型態而有所不同；在民主與共和的政體下，人口甚至會以一個回合一人的速度增加，直到城市的糧食沒有剩餘爲止，只要多幾個城市舉辦慶典，玩家的人口數很快就會遙遙領先其他對手了。爲了要提高人民的快樂程度，玩家得興建相關的城市設施與世界奇觀，或者利用演藝人員與較高的享受程度（ Luxury ）來提高人民的快樂程度。根據手册上面的說法，在城市畫面中代表享受程度的是『高腳杯』，而每兩個高腳杯就可以使一個中立的人民，轉變態度成爲快樂的人民。

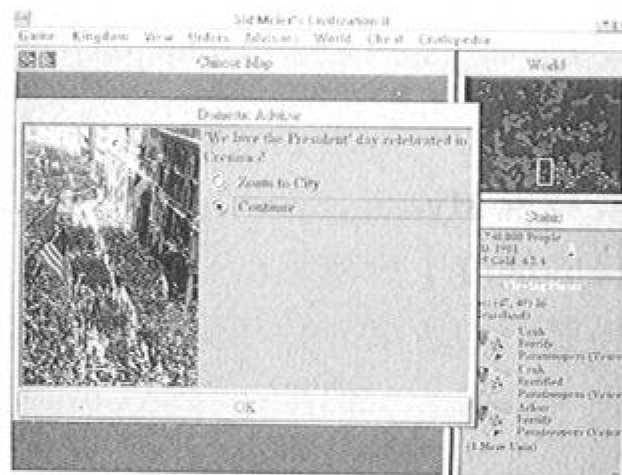
當城市的規模超過二十一級，或是糧食生產得太快，就可以調派一些人來從事專門（ Specialist ）的工作。在這些專門的工作中，演藝人員可以提高人民的快樂程度，科學家可以提升科學研究的產出，稅務人員則可增加城市的稅收，每一項對玩家而言都是相當重要的。當城市的不快樂程度高的時候，把部份的人民轉變成演藝人員是消除不滿最快的方法；在貿易量高的地區安排稅務人員，則可爲您帶來大筆的財富；至於要提高科學研究的產出，就應該在建有圖書館、大學等城市設施，及哥尼白的天文台、牛頓學院等能提高科學研究產出的城市，把一些人民轉變成科學家。

C 城市設施

（ City Improvements ）

＜文明2＞中的城市設施有數十種，而且與世界奇觀但是相互比較之下，仍然可以依重要性與迫切程度來排出興建的順序。筆者將這些設施大致區分爲民生（糧食）、貿易、工業、科技、治安與軍事幾類，以下就依重要程度先後介紹。

一般而言，可以加速城市成長的穀倉，一定是玩家優先要建築的，不過如果玩家先完成了金字塔的建造，那麼每座城市都會自動擁有一座穀倉，也就不需要再興建了。相同地，可以讓城市規模突破八級的溝渠（ Aqueduct ），及突破十二級所需要的下水道系統（ Sewer System ）都是玩家所必須優先完成的。對於靠海的城市，可以增加糧食產出的海港，也是應該要早早完成的。當玩家研究出冷凍的科技後，可以派工程師將土地改良，並且在城市中興建超級市場，這樣一來可使糧食的產出增加百分之五十。



解決民生問題後，再來要面對的就是經濟問題了。在城市設施中，最能增加貿易值的就數市場、銀行、證券公司與高速公路

了。這些設施大多都能增加城市一半的貿易值，如果要發揮它們的作用，最好就是建築在交通網路發達或臨海的城市，由於這些地區的貿易值原本就高了，再加上這些設施的輔助之後，貿易量更是驚人。

到了工業化的時代以後，生產的力量就是決定玩家與對手誰能領先的重要關鍵。可以增加的資源產出的設施有工廠、製造廠、火力發電廠、水力發電廠、核能發電廠與太陽能發電廠；在這些工業設施中，沒有先設立工廠是不能建造其他幾種設施的。還有一點要注意的，就是每座城市中，只有一座電廠可以發揮增加資源的功能，所以儘管每種電廠都能增加一半的資源產出，但是如果在同一座城市中蓋了兩種以上不同的電廠，還是只有一座能發揮功用。在這些電廠中，筆者最推薦的是水力電廠與太陽能電廠，因爲它們不但沒有危險性，而且還能減少因爲生產所發生的污染；如果玩家能早日興建『胡佛水壩』這項世界奇觀，那麼每座城市都會擁有一座水力電廠，這樣就省去在每座城市蓋電廠的時間與金錢了。至於一些臨海的城市，在研究出『小型化』（ MINIATURIZATION ）這項科技後，將可以興建鑽油平臺，使沿海的每個方格都多生產一個單位的資源。

提到工業化，就不能談談污染的問題。污染的發生主要有兩種原因，一個是因爲人口過多，另一個原因則是工業生產的污染。當一個方格遭到污染後，除非派人加以清除，否則無法再使用；此外，最後在計算總分的時候，每一個污染的方格將使您的分數被扣十分，所以千萬不可小看這個問題。要解決人口太多所造成的污染十分簡單，只要在城市中興建捷運即可；要解決因爲工業所造成的污染，則可以興建再生中心（ Recycling Center ）或太陽能電廠，都是相當有效的。不過如果玩家已經擁有胡佛水壩了，那麼太陽能電廠只能將所有的工業污染消除，不能再多增加百分之五十的資源產出。

可以增加城市科技產出的設施，主要有圖書館、大學及研究室。如果玩家擁有 SETI 計劃這一項世界奇觀，所有的城市將會免費獲得一座研究室；所以最好先致力於完成 SETI 計劃，以免浪費時間與資源。

治安性的建築物主要的功用是在減低人民的不滿，或是提高人民的快樂程度。這些建築物包括了寺廟、教堂、競技場、警察局與法院。寺廟主要的功用在使一個不快樂的人民變成態度中立的人民，在發現 Mysticism 這項科技後，將可以改變兩個人民的態度；興建帕德嫩神廟，將可使所有的寺廟獲得雙倍的效果。教堂可使三個不快樂的人民變成態度中立的人，但是在發現 Communism 後，可以影響的人數將會減少爲兩個；如果玩家完成了米開朗基羅教堂這一項世界奇觀，所有的城市將會免費獲得一座教堂。競技場的功用則是使三個不快樂的人民轉變成中立的人，在發現 Electronics 後，可影響的人數將增爲四個。警察局是非常後期才出現的設施，它的功能是減少一個因爲部隊不在城市中所產生的不滿群衆，如果玩家完成了『女性的投票權』這一項世界奇觀，效果就像每座城市都自動擁有一座警察局。法院早期的功用是用來減少城市中的貪污，但是到了沒有貪污的民主時代，它的功能就自動轉變成可以使一個態度中立的人變成快樂的人。



軍事性的設施有城牆、軍營、機場、軍港與海岸碉堡。對於大多數的玩家而言，這些設施並不需要每種都蓋，因爲它們大多花費昂貴，而且又不一定派得上用場。譬如城牆，它的功能是提供城市內單位較高的防禦力，這在早期或許有用，但是到了後期，許多武器攻擊時都不受城牆的影響，所以筆者都不花錢蓋它。軍營可以提供老手級的部隊，並快速修護受損的地面部隊，這點對前線的城市相當有用，但也不是每座城市都有需要興建。機場可以提供快速修護受損的空軍的功能，並生產老手級的空軍；對於玩家而言，它最重要的功能不在此，而是它能提供空運的服務。對於領土廣大，而且散布在各個島嶼及大陸的玩家來說，要彌補鐵路網的不足之處，就必須仰賴機場的空運了。透過空運，玩家可以迅速地把各種地面單位運往海洋的另一端，大大地節省以往使用海運所花費的時間；這在開發新領土，或是面對突發狀況的時候，都是相當有用的。軍港的作用是提供海上單位快速修護的地點，並生產老手級的海軍，不過這個功能只有少數單位需要。至於花費龐大的海岸碉堡雖然有不錯的功效，但是只有在很後期才有可能派得上用場，而且如果玩家本身就擁有一支強大的海上武力，那就根本不需要海上碉堡了，所以筆者建議到後期再來興建它。

II 經濟

A 城市地點的選擇

常玩由 Sid Meier 所製作的遊戲的玩家，對於選擇城市設立地點的重要性，一定都有相當深的體會吧？一個城市的地點選不好，在日後的發展上將

會很困難；如果玩家的第一個城市地點不好，那麼影響所及，可能會使您的文明發展落後其他國家數百年。



在<文明2>中，每個城市都只能利用週遭與其本身在內的二十一個方格；想要使城市發揮其最大的生產力，就要好好開發這二十一個方格。在興建城市的時候，最需要注意的就是領土重疊的問題。如果城市的土地與其他城市重疊，那麼就只有一個城市能使用那一個重疊的方格；一般來說，只有規模比較大的城市可以使用這個方格，所以規模比較小的城市所能利用的方格就不到二十一個了。雖然城市建立的地點近到重疊並不好，但是距離太遠也不好；因為版圖太過遼闊的話，一些偏遠地區可能無法照顧到，而且要建立一套完整的交通網也必需花上很多的時間。

一般城市在建設的時候，最需要注意的問題的是資源的取得。因為城市設施的建築、部隊與單位的生產，及世界奇觀的興建，都需要累積一定數量的資源才可完成，如果城市的領土範圍內資源不豐富，那麼日後在興建設施的時候，將會遭遇很大的困難；雖然不足的資源可以利用金錢來彌補，但是往往需要付出很大的代價，所以城市的領域內，最好要有一些特殊資源，或是能大量生產資源的方格。不過沒有礦產與資源的城市也有其生存之道，因為這些城市通常都地屬平原，或是位於臨海的地區，因此這些地方的貿易值都很高，所以可以興建市場、銀行等能增加貿易值的設施，把它徹底營造成一個商業大城；城市貿易值一高，通常研究產出也就高，所以玩家不妨也在這些城市興建圖書館、大學等設施，來增加科學的產出。至於發電廠、工廠、製造廠等能增加資源產出的工業設施，由於在這種地區並不會有太大的發揮餘地，所以是否興建就全憑玩家的喜好。

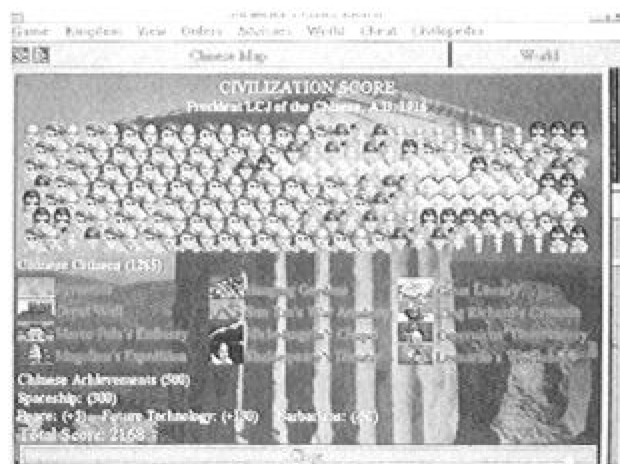
在選擇地點的時候，還有一個與資源同等重要的東西，那就是貿易值。貿易可以說是<文明2>中最重要的參數，因為不論是稅收、享受程度與科學研究，都與貿易有關，通常貿易值愈高，這三種的數值也愈高；不過詳細的增加幅度，是依玩家所決定的稅率而定的。對於玩家的第一個城市而言，貿易的重要性更是不可言喻，因為如果玩家的第一個城市貿易值很低，那麼可能在科技的發展上就會落後其他的文明許多年，這對玩家是非常不利的情形；所以手册上會建議玩家把第一座城市建在靠近河海或湖泊的地方並不是沒有原因的，因為這些方格都有其基本貿易值，玩家不需要（也不可能）在上面鋪設道路以提高貿易量。

除了資源的問題外，另外一個需要考慮的問題，就是糧食的供應。一個糧食供應充足的城市，人口數將會迅速地成長；人口增加後，可能帶來資源或稅收，並使城市的生產力上升，所以糧食供應也是一件不可忽視的事情。一般而言，平原的地形可以生產較多的糧食，如果經過灌溉與改良，又可多增加一些產出；不過在獨裁統治下，灌溉是沒有任何作用的。如果一座城市的領地全都是平原，而且又經過灌溉與開墾，那麼城市的規模甚至可以達到四十級以上，玩家只要擁有幾座這種超大型的城市，每個回合的稅收與科技產出就相當驚人了。靠海的地方除非擁有大量的特殊資源，否則即使蓋了海港，在糧食的產量上仍然難與內陸城市抗衡；不過它們也擁有內陸城市所沒有的優勢，那就是較高的貿易值與幾乎沒有的工業污染。

對於玩家的第一個城市而言，雖然以上幾點都很重要，但是由於時間的限制下，玩家只要能找到靠海的地方就要趕快建立城市了；因為早期每個回合都是數十年，花愈多時間來找一個合適的地點，就會落後其他的文明愈多。如果實在找不到很好的位置，不如乾脆重玩一次好了。

B 提升貿易值

要提升城市的貿易值，除了興建城市設施與世界奇觀外，最好的方就是透過道路與貿易商隊來促進貿易發展。在早期由於玩家的政府都是獨裁政府，灌溉還派不上用場，所以應該讓移民從事造路的工作，來提升城市的貿易值。到了駱駝商隊與貨車隊出現以後，透過城市間貿易路線的建立，更可使貿易值大幅增加。貿易路線所能增加的貿易值多寡，主要取決於城市的規模與物品的供需情形；城市的規模愈大，所能獲得的金額就愈多，如果商隊所提供的物品正是目的地所需要的，那麼所得到的金額更是嚇人。提到貿易量的多寡，與其他文明交易所能獲得的金額最可觀，但是由於這種交易是互惠的，所以對手也會從中獲得不少的好處，並且因此成長茁壯。



商隊除了建立貿易路線外，還有兩個功能，就是幫助建造世界奇觀與建立糧食運輸路線。每一個商隊單位可以提供正在興建世界奇觀的城市五十點的資源，這個功能在與敵人

搶建世界奇觀的時候相當有用。至於建立糧食運輸路線的功能筆者覺得並不是很有用，因爲這個功能是單向的運輸，電腦不會自動調節糧食的供需，所以糧荒仍然可能會產生，只是換一個城市而已。

提高貿易量最主要的好處，就是可以藉此提升人民的享受程度，增加快樂的人民數目。想要利用這個特點，最少要把享受程度（ Luxury Rate ）設定在百分之二十以上。接下來只要貿易值愈高，所產生的高腳杯數目就愈多，根據前面曾提到的：『兩個高腳杯可以使一個中立的人變成快樂的人』，很快城市中快樂的人民就會超過中立的人，並且『我們愛 XX 節』的慶典就會跟著舉行了。透過這一串良性的聯鎖反應，玩家的人口數很快就會暴增了。在享受程度高的影響下，即使城市的規模在三十級以上，人民的快樂程度依然相當高。

Ⅲ 軍事

A 善用外交官與間諜

孫子兵法上面提到：『不戰而屈人之兵，爲之善者』。在這個遊戲中，想要獲得高分同樣最好是不要直接訴諸武力。遊戲在計算總分的時候，有一項『和平』的特別加分；這一項分數的算法，是把玩家最後一次發動戰爭到遊戲結束時總共經過的回合數乘以 3 ，所以保持和平的時間愈長，最後可獲得的額外加分就愈多。如果想要不藉由戰爭卻能擴大自己的版圖，最好的方法就是利用外交官或間諜來購買敵人的城市與單位。

如果玩家的錢夠多，購買城市的時候可以選擇支出兩倍的金額，這種方式可以避免購買的城市發生動亂，並且也不會導致同盟國與你斷交或宣戰。如果玩家因爲購買他國的城市而引發戰事，那麼選擇民主及共和的玩家政府將會瓦解，並進行革命。此外，若是敵人的政府是民主政府，則該國的城市也無法被購買，不過可以放心的是，電腦通常都會忍不住，把民主政府更換成其他型態的政府。

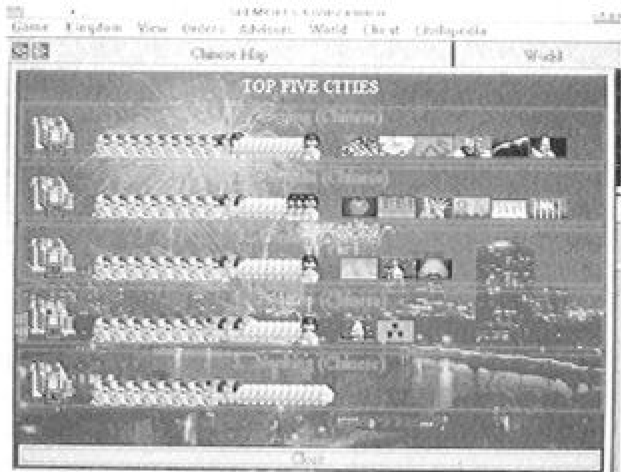
在購買的時候，科技愈進步、規模愈大的城市，想要購買下它，就得花愈多的錢；但是如果城市處於混亂的狀態中，只要花很低的代價，就可以把它買下來了。

B 武器的選擇

如果不能以和平的方式解決問題，那麼只好動用武力了。（不過說實在的，在＜文明２＞中想要都不發動戰爭是件不太可能的事。）在諸多的武器中，筆者只介紹一些較常用的現代武器，因爲它們可能是玩家後期最常用來對付敵人的武器。

一般而言，筆者最強力推薦的武器莫過於主力艦與隱形戰鬥機了，因爲它們除了火力強大外，還可以在一個回合內重複攻擊好幾次；利用它們將城市中的守軍在一個回合內消滅後，再派傘兵進行空降，輕輕鬆鬆就可以將目標拿下來了。雖然直升機、隱形轟炸機與巡弋飛彈的攻擊力都相當強，但是由於它們一個回合只能攻擊一次，而且還會引發人民不滿的情緒（在民主與共和的情況下），所以筆者並不建議玩家生產它們。如果玩家能夠建造一些航空母艦，並在上面搭載一些隱形戰鬥機，那麼就能向像美國一樣巡弋四海，宣揚國威了。

提到傘兵，就要好好跟各位介紹一下他的用法。傘兵可以對半徑十個方格內的地點進行空降，不過要進行空降前必需有兩個前提：一個是其在該回合還未移動過（或是移動力還維持 1 點），另一個則是必須爲於城市內或機場內，符合這兩個條件的話，就可以按 P 鍵將傘兵空降在你想要的地點（不過不可以在海上或船艦上）。由於傘兵可以發揮突襲的作用，所以在敵人研究出這項科技後，玩家最好在每座城市都安排一些防禦武力，以免遭到敵人的奇襲。



C 建立全國防禦網

建立完整的道路（最好是鐵路）網，除了能提高個城市的貿易值與生產力，更能使玩家建立完整防禦體系。在交通網路完備的情況下，玩家的部隊可以以最快的速度馳往前線，解除敵人進攻的危機。一套完整的交通網除了以鐵路聯接各個城市外，還應在各個島嶼或大陸的一些城市興建機場；這樣一來可以透過空運的方式，快速地把部隊送往戰場。這些機場在和平時期則可以用來運送商隊與工程師，加快貿易陸線的建立與新大陸的開發。

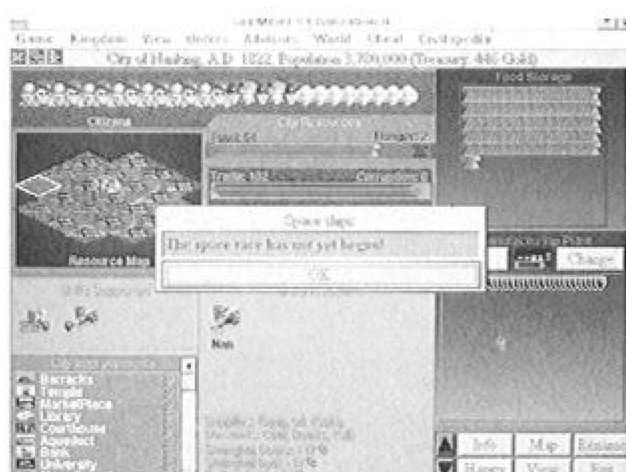
Ⅳ 科技研究

遊戲中的科技依種類可分爲軍事、經濟、社會、學術與應用五大類；以時間的先後來區分，則可分爲古代、文藝復興、工業革命與現代四個時期，

似乎愈現代的科技需要花更多的時間去研究。以下筆者就依時間的先後，爲各位介紹各時期的重要科技。

A 古代與文藝復興時期

一般來說，古代的科技中，筆者建議先從社會類先著手，如果能夠研究出『共和』，將政體轉換成這種生產力較高的政府，那麼就可以讓國家的發展一日千里了。在研究共和的過程中也可以得到 LITERACY 的知識，因此還可以興建大圖書館來偷取他國的科技。不過社會類的科技只要研究出共和就可以告一段落，接下來就要努力研究學術類與經濟類的科技。



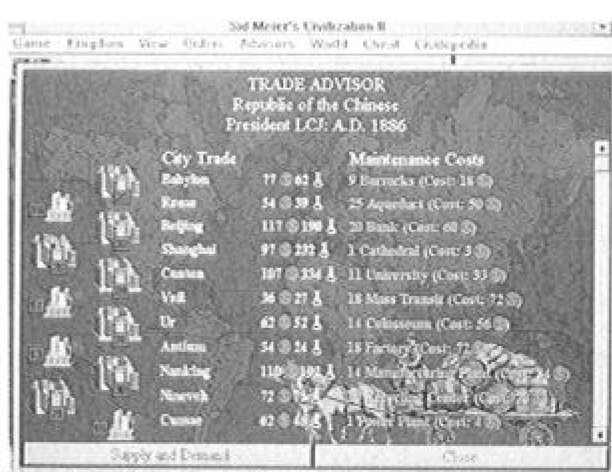
筆者覺得早期的科技研究要專精、深入一門，不要把時間花費在一些原始知識的研究，因爲這些知識用大圖書館去偷就好了。如果玩家能在經濟類與學術類的研究領先對手，那麼這個優勢可能會一直持續到遊戲結束。至於軍事類的研究，只要能研究出投石車等能自保的武器就夠了，不需要努力鑽研一些強力兵種。雖然以武力獲得最終的勝利可以得到一千分的額外獎勵，但是在這個時期以武力統一天下是不太可能的；萬一沒能以武力取得壓倒性的優勢，就可能會有一些未被戰火波及的國家趁機崛起，成爲令玩家頭痛的新對手。

至於關係玩家是否能大幅領先對手的關鍵，就是在於鐵路與炸葯這兩樣科技的取得時間。鐵路研究出來後，玩家可以興建鐵路來提高城市的經濟力與生產力，並增加部隊的移動速度；火葯研究出來後，玩家可以生產工作速率比移民快一倍的工程師，這對土地的開發與改良有很大的幫助。只要玩家能早日研究出這兩項科技，要領先對手數百年也不是不可能的事喔！

B 工業革命時期

既然名爲『工業革命時期』，那麼最重要的科技研究當然都與工業脫不了關係。不過在邁入工業化時期後，玩家所要面對的第一個問題就是人口爆炸，所以研究公共衛生設備（SANITATION），並在城市中興建下水道系統就是刻不容緩的事了。

這個時期最重要的科技，無非是經濟類與學術類，因爲這兩類的科技可以加速國家的轉型，使國家的生產力與科技力大幅提升。透過研究出『工業化』這項科技後，玩家可以開始建造工廠，然後以極快的速度製造單位或建築世界奇觀。如果玩家想要發展成軍事強國，在這個時期正是一個大好時機；由於玩家面對的敵人可能還在使用一些古代的兵器，所以只要能夠有一些較新的軍事科技，再搭配強大的工業生產力，就能生產出一支強大的軍團。只要玩家能夠控制住人民的不滿情緒，就可以揮軍大肆侵略了。如果玩家能摧毀大多數文明了，那麼記得先不要趕盡殺絕，留下一些小國可以幫助我們獲得較高的總分。不過這個時期唯一要注意的一件事，就時敵人在科技落後我們太多的情況下，可能會不擇手段地派人來偷；面對這種情況實在防不勝防，筆者唯一的建議，就是派外交官將城市的外圍圍住，這樣或許會有一些用處。



C 現代科技

歷經了工業化時代後，玩家不論在人口或工業生產力方面，都有突飛猛進的增長；不過隨之而來的，就是研重的污染問題，所以這個時期首先要研究的，就是『大量生產』與 RECYCLING 這兩項科技，透過這兩項科技，玩家可以建造捷運與再生中心，以消滅工業化帶來的污染問題。

接下來玩家可以選擇研究製造廠或各種發電廠，以提高工廠的生產力。在這個時期還有一項重要的科技，那就是『電腦』的研究。研究出電腦後，玩家可以建造 SETI 計劃，然後提高各城的研究力，到最後可以多研究一些未來科技以賺取額外的分數；或者玩家也可以接著研究太空船的科技，然後興建阿波羅計劃，準備向太空進軍。

對於想要以武力終結所有敵人的玩家而言，這個時期也出現主力艦、航空母艦、隱形戰鬥機、坦克、傘兵等相當強力的兵種，所以要征服其他國家也是相當容易的事了。

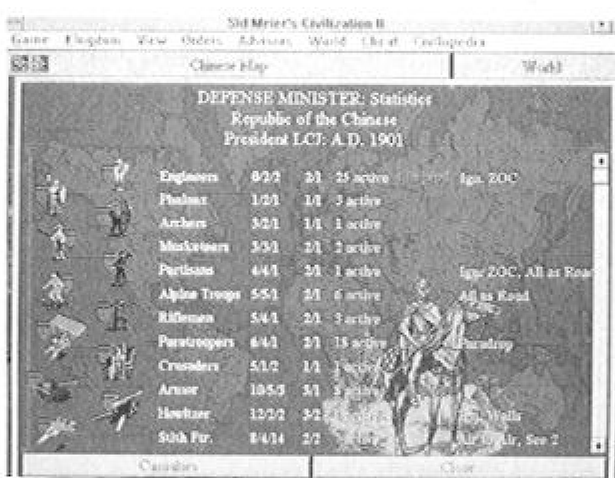


V 世界奇觀

（World Wonders）：

世界奇觀可以說一直是<文明>系列的重頭戲。在本遊戲中總共有 28 個世界奇觀，以下就一一

爲各位介紹它們的功能與特性，並依重要性加以分級。不過這些建築物的中文翻譯是筆者自行決定的，如果有錯誤的地方還請見諒。



1. 亞當史密斯的貿易公司

(Adam Simith's Trading Co.) :

重要性 A 級，需要四百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。它的功用是會支付每各城市中，維護費爲一單位的建築物的維護費；但是維護費超過一單位的建築物，則不會被分攤任何的維護費。

2. 阿波羅計劃

(Apello Program) :

重要性 A 級，需要六百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。這個世界奇觀可以讓所有具有太空科技的文明，都可以建造他們自己的太空船。

3. 巨人像

(Colossus) :

重要性B級，需要二百單位的資源才能完成，在玩家發現 Flight 後自動失效。巨人像可以讓所在的城市每個生產貿易的方格，再多生產一單位的貿易。由於這個特性，最好是把它建歷築在道路網發達，或是靠海的城市。

4. 哥白尼的天文台

(Copernicus' Observatory) :

重要性B級，需要三百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。哥白尼的天文台可以讓所在的城市增加百分之五十的科學產出，爲了達到效果，所以在建築的城市，可以把一些人民改爲科學家。

5. 癌症治療中心

(Cure for Cancer) :

重要性 A 級，需要六百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。癌症治療中心可以使每座城市中的一個態度中立的人民，轉變成快樂的人民。

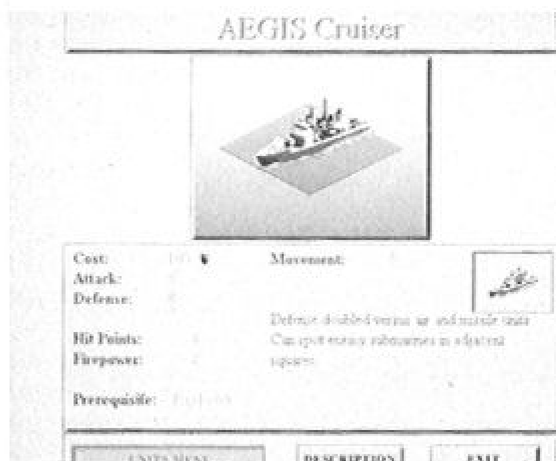
6. 達爾文的進化論

(Darwin's Voyage) :

重要性 A 級，需要四百單位的資源才能完成，它的效果只有在建築物完成的那個回合有效。達爾文的進化論可以讓玩家立刻獲得兩樣新科技；不過扣除目前正在研究的科技後，其實等於只提供玩家一樣新科技而已。爲了獲得最大的效益，玩家應該等到剛研究出一項新科技後，然後立刻完成達爾文的進化論的建築，這樣可以避免浪費一段研究的時間。在選取所要獲得的科技時，最好選擇一些較現代的科技，因爲這些科技需要花較多的時間去研究。

7. 艾菲爾鐵塔

(Eiffel Tower) :



重要性C級，需要三百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。艾菲爾鐵塔剛完成或奪得時，其他文明對你的好感程度會上升百分之二十五，他們對你的好感還會隨時間而逐漸增加；而且其他的文明也會很快忘記你過去曾犯下的過錯。不過在這個爾虞我詐的國際社會，武力還是比盟約來得可靠多了，所以對筆者而言，倒是不會太急於興建這個世界奇觀。

8. 大圖書館

(Great Library) :

重要性 A 級，需要三百單位的資源才能完成，在玩家發現 Electricity 後自動失效。大圖書館可以讓玩家獲得有兩個以上的國家所研究出的新科技，是早期最重要的世界奇觀。在早期衆多的世界奇觀中，您可以不蓋金字塔、不蓋萬里長城，但是想要存活下去或領先群雄，就一定非蓋大圖書館不可。在早期玩家的勢力單薄，而且研究科技必需花上相當多的時間，所以除了派外交人員去別國用偷的以外，就只能從大圖書館快速獲得自己所沒有的科技。利用這個方法補足自己所缺乏的科技後，玩家就已經領先其他文明一大步了。

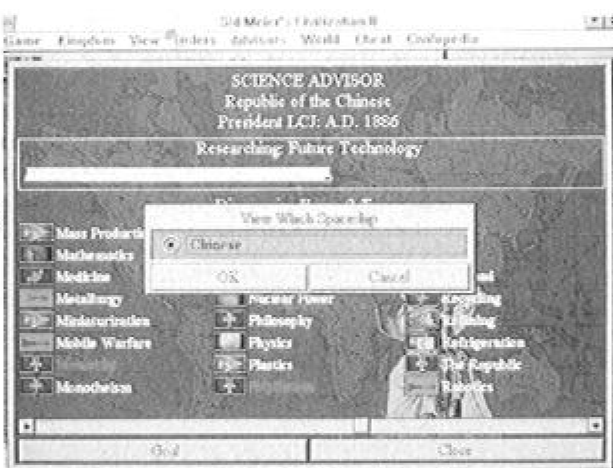
9. 萬里長城

（ Great Wall ）：

重要性B級，需要三百單位的資源才能完成，在玩家發現 Metallurgy 後自動失效。萬里長城可以讓所有城市中的單位，在面對野蠻人的攻擊的時候，增加一倍的攻擊強度，而且其他文明將在交涉的時候，被迫與擁有萬里長城的國家停火。這些功能對飽受野蠻人侵擾，或是喜好發動戰爭的玩家相當有幫助，但是對致力於科技與商業的玩家而言，倒不是很重要。

10. 空中花園

（ Hanging Gardens ）：



重要性 A 級，需要二百單位的資源才能完成，在玩家發現 Railroad 後自動失效。空中花園可讓所在地的三個態度中立的人，轉變態度成爲快樂的人；其他城市的人民，則將有一個由態度中立轉變成快樂。這項功能對於早期穩定專制政府有很大的幫助，否則人民三天兩天就不滿，玩家治理起來一定很頭疼。

11. 胡佛水壩

（ Hoover Dam ）：

重要性 A 級，需要六百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。胡佛水壩可讓每座城市都擁有一座水力發電廠。水力發電廠可讓城市的資源產量增加百分之五十，並且能將工業污染減半，所以胡佛水壩的功能對於想要成爲工業強國的玩家而言，是相當重要的。

12. 牛頓學院

（ Isaac Newton's College ）：

重要性 A 級，需要四百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。牛頓學院可以讓所在地的城市，在科學方面的產出增加兩倍。根據這個特性，玩家應該把它建造在科技產出較高的地方。

13. 巴哈大教堂

（ J.S. Bach's Cathedral ）：

重要性 A 級，需要四百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。巴哈大教堂可以減少每座城市中兩個不滿的人民，使他們的態度轉變爲中立。由於玩家遲早都要派兵對外作戰，所以興建巴哈大教堂來減少人民的不滿，是相當重要的事。

14. 查理王的十字軍

（ King Richard's Crusade ）：

重要性 A 級，需要三百單位的資源才能完成，在玩家發現 Industrialization 後自動失效。查理王的十字軍可讓所在地的城市，每一個方格都增加一個單位的資源產出。根據這項特性，可以把它建設在資源產出量高的地方，並且在該地陸續建造其他的世界奇觀。

15. 達文西的工作室

（ Leonardo's Work shop ）：

重要性 A 級，需要四百單位的資源才能完成，在玩家發現 Automobile 後自動失效。這個譯名是筆者根據建築物本身的說明所決定的。達文西就是〝蒙娜麗莎的微笑〞的作者，本身除了是一位藝術家外，更是一位大發明家。達文西的工作室可以讓玩家在研究出新科技後，免費將舊的單位自動更新爲新的單位。這個功能可以幫助玩家大躍進，從中古時代前進到工業革命時期。

16. 燈塔

（ Lighthouse ）：

重要性B級，需要二百單位的資源才能完成，在玩家發現 Magnetism 後自動失效。燈塔可以讓建造者的 Triremes 橫越海洋而不沉沒，並且能讓海上單位增加一格的移動力；此外，建造燈塔後，所有生產出的海軍單位都會自動變成老手級的狀態。不過筆者認爲海權時代並不會這麼早來臨，玩家不如多多在陸上探險還比較有收穫。

17. 麥哲倫的探險

（ Magellan's Expedition ）：

重要性 A 級，需要四百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。麥哲倫的探險可以增加海上單位兩格的移動力；雖然在早期還顯不出它的重要性，但是當海權時代來臨後，玩家必需仰賴大量的主力艦與航空母艦來宣揚國威，這時候船艦的移動力就顯得格外的重要，麥哲倫的探險就大大地有幫助了。

18. 曼哈頓計劃

（ Manhattan Project ）：

重要性C級，需要六百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。曼哈頓計劃可以讓所有擁有核彈技術的國家都能製造核武。雖然核彈是本遊戲中最強的武器，但是它所產生的嚴重污染，卻會使玩家最後的總分大打折扣；而且如果各國都展開核武的軍備競賽，最後倒霉要收拾殘局的人還是玩家。所以除非在他國已經展開曼哈頓計劃的興建工作，玩家大可等到最後再來興建這一項世界奇觀。

19. 馬可波羅的使館

（ Marco Polo's Embassy ）：

重要性B級，需要二百單位的資源才能完成，在玩家發現 Communism 後自動失效。馬可波羅的使館可以幫助玩家自動在其他的國家興建大使館。透過大使館，玩家可以獲知其他文明的科技進展，及政體的轉變。



20. 米開朗基羅的教堂

（ Michelangelo's Chapel ）：

重要性 A 級，需要四百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。米開朗基羅的教堂提供每一座城市一間教堂，這對穩定人民的情緒有很大的幫助。早日建造米開朗基羅的教堂，可以讓您的文明在發展的過程中，免於城市失控的危機。

21. 帕德嫩神廟

（ Oracle ）：

重要性 A 級，需要三百單位的資源才能完成，在玩家發現 Theology 後自動失效。帕德嫩神廟可以讓每座城市的寺廟效果加倍，這對早期穩定人心大有幫助。對於沒有時間或蓋不起競技場的玩家而言，在城市中興建寺廟，然後再搭配帕德嫩神廟的效果，一樣可以達到不錯的效果，而且也相當地經濟實惠。

22. 金字塔

（ Pyramids ）：

重要性 A 級，需要二百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。金字塔可提供每座城市一座穀倉，對提升城市的人口有很大的幫助，早日完成它可以拉大我們與其他文明的距離。

23. SETI 計劃

（ SETI Program ）：

重要性 A 級，需要六百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。 SETI 計劃可以提供每座城市一座研究室，也就是能讓每座城市研究產出加倍的意思。完成 SETI 計劃後，雖然幾乎所有的科技也快要研究光了，但是研究每一門未來科技都能增加總分五分，所以建設這一項世界奇觀也是大有益處的。

24. 莎士比亞的劇院

（ Shakespeare's Theatre ）：

重要性C級，需要三百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。莎士比亞的劇院可以讓所在地的人民中，不快樂的人全部轉變態度為中立。雖然這個功能很好，但是由於它作用的地區只能有一個城市，所以只適合興建在人口非常多的地方。

25. 自由女神像

（ Statue of Liberty ）：

重要性 A 級，需要四百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。自由女神像可以讓興建者自由更換政體，在更換政府的時候，無政府狀態將會不會持續很久；另外，擁有這個世界奇觀的國家，甚至可以把政府變更成自己尚未研究出的政體。到了遊戲的後期，玩家可能會受不了民主政治的縛手縛腳，因而想把政府轉變成神權政府，或是想在這兩種政體中切換，這時候就必須借助自由女神像的功能，來減低過渡期間的損失。



26. 孫子的戰爭學院

（ Sun Tzu's War Academy ）：

重要性B級，需要三百單位的資源才能完成，在玩家發現 Mobile Warfare 後自動失效。孫子的戰爭學院可以讓以後所生產出來的陸上單位都自動變成老手級的狀態；至於以前所生產的單位，只要在贏得一場戰鬥的勝利後，就會自動轉變成老手級的單位。這項功能對於飽受鄰國侵擾，或是想要在

早期就發展成軍事強國的玩家而言，重要性是不可言喻的。但是對於致力於發展科技與經濟的玩家而言，倒是不必急於興建。



27. 聯合國

（United Nations）：

重要性 A 級，需要六百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。聯合國可以讓興建的國家，自動在其他文明興建大使館；其他國家在交涉的時候，將會被迫停火。民主國家興建聯合國後，將會有一半的機會可以壓過議會的決定，而對外出兵。聯合國對玩家最大的功用，並不在於迫使他國簽下停戰協定，而是在於它能自動幫玩家建立使館，以掌握各國的狀況。在馬可波羅的使館失效後，玩家將會有一段時間會失去各國的最新情報，聯合國的出現，正是幫玩家重新建立情報管道的最佳幫手。

28. 女性的投票權

（Women's Suffrage）：

重要性 A 級，需要六百單位的資源才能完成，而且效果永遠不會消失。女性的投票權作用就像在每一座城市提供一座警察局一樣，可以減少一位因部隊派出在外而不滿的人民。對民主國家而言，如果想要與其他國家交戰，勢必少不了要興建女性的投票權。

VI 如何獲取高分

遊戲到了最後，當然是要面對計分與評價的問題了。關於分數的計算方式，手册上有非常詳細的記載，所以筆者不再贅述了，以下就只提出一些基本的小技巧。

A 設定最佳的條件

遊戲一開始准許玩家自行設定一些遊戲的規則，雖然修改某些規則在統計總分的時候會被扣分，但是卻能使遊戲的進行更加順利，所以因此被扣分也是划得來的。像是玩家在設定遊牧民族的活動頻率的時候，如果玩家按照遊戲原先的設定，那麼在野蠻人不斷地騷擾下，玩家的文明發展勢必會受到相當程度的影響；但是如果將他們設定成只在村莊內活動，雖然最後的總分會被扣五十分，但是玩家卻可以度過一段相當長的承平時期，使國家的發展能夠突飛猛進。單拿野蠻人所浪費掉的時間與財力、物力來看，對玩家的影響就絕對不只五十分了；除去野蠻人的干擾後，玩家要多獲得幾個五十分都是有可能的！

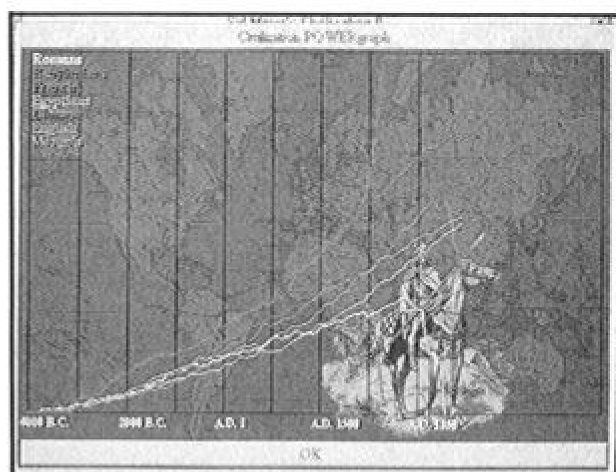
B 增加人口數

只要態度屬於中立或快樂的人民，在計算總分的時候都對玩家有所幫助，所以玩家不管是用搶的，或是自己努力『增產報國』，到了遊戲後期，一定要想辦法把人民的數目大幅增加。通常玩家後期都會派一大堆的工程師到處開墾，這些人都是由城市中的人民所轉變出去的，但是在最後計分的時候，卻對我們的分數沒有任何的幫助；所以在倒數幾個回合時，玩家就要趕快將讓這些人建立城市，就可以獲得一些多出來的分數。在最後一個回合的時候，玩家如果能將城市中多餘的人口轉變成演藝人員，將可以增加城市中快樂的人民的數目；根據手册上面的說法：每個快樂的人民將可增加總分兩分，所以多增加一些演藝人員就可以多出許多分數了喔！

C 研究未來科技

在完成所有科技的研究後，玩家就可以開始研究未來科技了。因爲每一項未來科技都可增加總分五分，所以筆者建議各位在 1980 年前不要把太空船發射出去，才可以有更多的時間來研究未來科技，多賺一些分數。

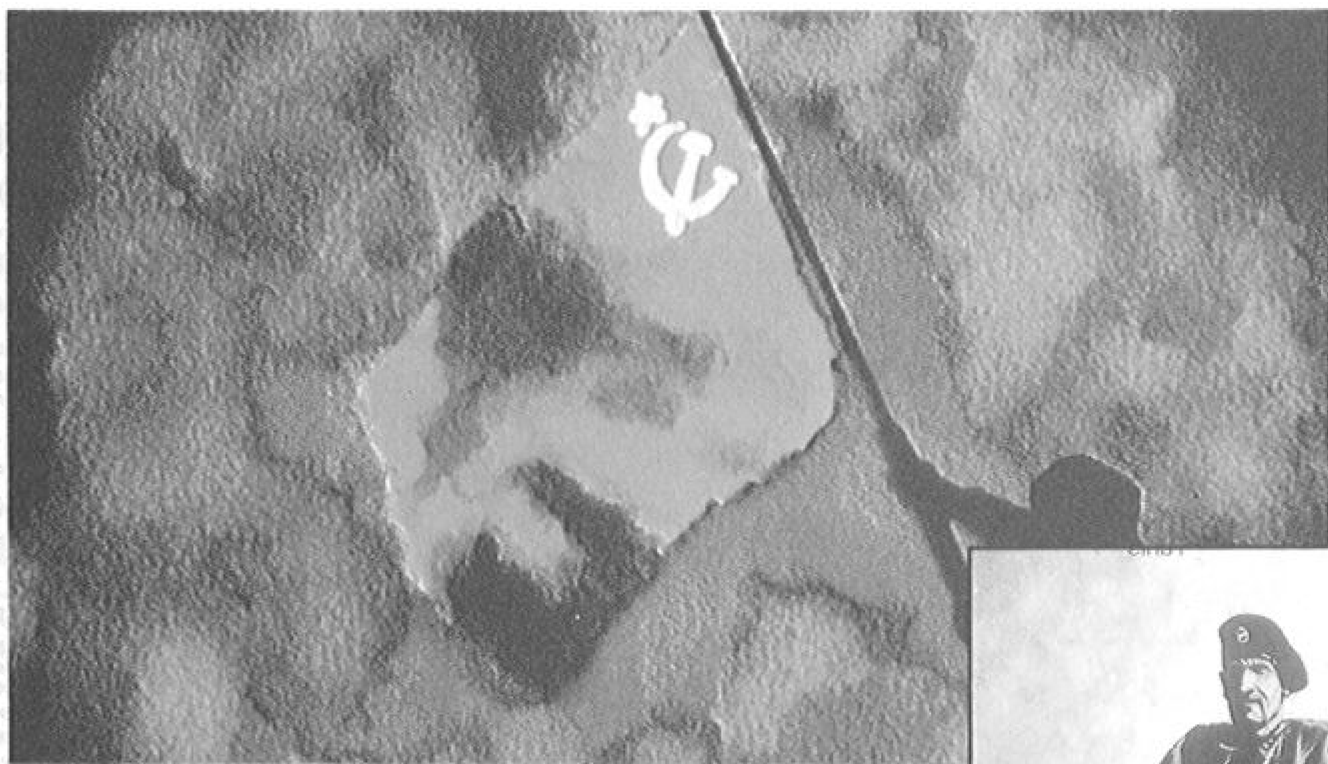
D 避免使用核彈



雖然核彈的破壞力是本遊戲中最強的，但是筆者強烈建議各位不要使用它；因爲核彈爆炸後，將會在目標區產生嚴重的污染，而每一格的污染在最後在將會被扣十分，所以除非玩家能妥善地解決污染的問題，否則不要使用這種『兩敗俱傷』的武器。

盟軍統帥

心得攻略篇下



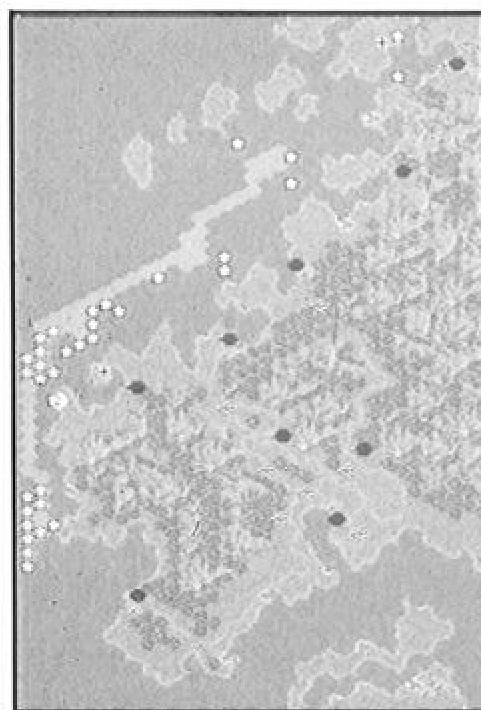


作者：LCJ

攻略部份

俄國戰役

(4) Jupiter



不論是在＜裝甲元帥＞中扮演德軍，或是在＜盟軍統帥＞中扮演盟軍，進攻挪威的作戰都稱得上是一大挑戰，因為除了道路狀況不佳外，多山、多河、多森林的地形，更是大大地降低部隊的移動能力；要是敵人在交通要道或是橋樑上部署了一些反戰車砲和砲兵，更是可以把你的部隊整個堵得死死的。

除了地形上的不利因素外，英軍的武器不論在戰鬥機和坦克上，都差了德軍一大截；更糟糕的是還得在 20 個回合內把散布在東北、西南、東南的 9 個目標拿下來，在這麼多的不利條件下，彷彿可以令人感覺到當初的盟軍有多麼悲哀。

在部署部隊的時候，要把坦克放在岸邊以便在第一回合就鞏固灘頭，讓砲兵與步兵可以安全地登陸。在登陸的時候，盡量讓嫡系部隊先登陸，並派戰機在上空戒護，以防止敵人的轟炸。至於其餘的海軍艦艇，最好是安排驅逐艦在外圍擔任警戒的工作，否則你的航空母艦與巡洋艦可能一下子就變成德軍海狼潛艇的飯後點心了。要對付德軍的潛艇，一定要用大量的驅逐艦搭配經驗值高的戰術轟炸機才行，當然運氣與事先存檔也是不可或缺的；如果不將德軍的潛艇掃除乾淨，主力艦、巡洋艦這些火力強大的支援部隊，就不能毫無顧忌地對岸邊的目標進行砲擊，無形中我方的戰力就大打折扣了。

西北岸的Molde（8，26）與 Andalsnes（10，28）的防禦並不強，應該利用轟炸機與空降部隊的協同作戰，在第一回合就把它們拿下來，這樣我們的部隊才會有足夠的空間可以登陸。攻下這兩個據點後，要把一些步兵升級成配有裝甲運兵車的工兵，因為這個戰場有太多的地方須要仰賴工兵搭橋，才能讓部隊快速的移動或攻擊。

Trondeim（17，23）是通往東北及東南兩方的必經之地，敵人當然部署了重兵防守。在除去德軍的潛艇後，利用戰艦與巡洋艦將附近的防空砲摧毀，然後再以同溫層轟炸機壓制岸砲，最後派坦克將岸砲除去；接著利用坦克當盾牌，砲兵在躲在後面一直轟擊剩下的守軍。拿下這個據點後，派一支小規模的裝甲部隊配合海軍與一些轟炸機，負責將東北方的據點全都拿下。

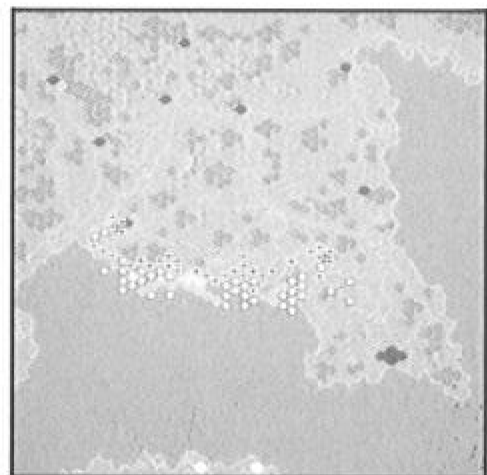
主力部隊則利用工兵架橋，渡過河流進攻 Lillehammer（21，30）。在這個中央地帶由於河流彎彎曲曲，非常不利大規模的部隊移動，所以不妨先以空軍將敵人的砲兵與防空砲炸毀，然後派經驗值較高的坦克將路上的障礙物一一除去。只要能夠突破中央地帶，敵人的兵力就幾乎已經被我們消滅殆盡了，接下來就可以讓部隊長驅直入，橫掃東南方的目標了。

至於西南方的目標，則交給在附近登陸的美軍輔助部隊掃蕩即可；由於這些輔助部隊的戰力不差，只要適時給予空中及海上的砲火支援，很快就可以把西南方的目標逐一拿下，並趕到東方與主力會合。如果你拿下這些目標後還剩下許多時間，不妨派一些傘兵空降最南方的德國本土，多賺一些聲望值。

(5) Vrerlord

現在進入一級戰備！因為人類有史以來最大規模的登陸作戰－諾曼地登陸即將展開了。雖然盟軍支援的輔助部隊數目龐大，但是已經上岸的大多都

是一些攻擊力不強的步兵與傘兵；火力強大的坦克與自走砲卻受困於德軍岸砲與碉堡構成的堅強防線而無法安全上岸。在這種情況下，摧毀德軍的岸砲成了最重要的事。



還好任務一開始坦克終於可以升級了！雖然性能依然不比德軍，但是還是蠻令人感動的（離上一次升級坦克不知道已經有多久了）。把坦克與自走砲配置在岸邊後，接下來利用大量的海空軍支援火力炸射岸邊的碉堡與岸砲，然後讓步兵進行直接的攻擊；不論步兵的犧牲有多慘重，一定要想辦法在敵人的防線上製造出缺口，接下來坦克才能從這些缺口切入，徹底瓦解敵人的防線。

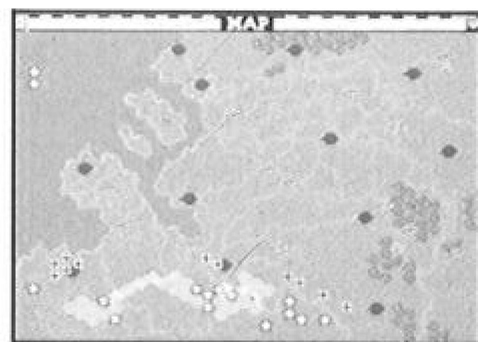
在海岸防線的後方，德軍又以反戰車砲、防空砲與砲兵在沿岸城市構築了第二道防線。想要突破這些據點，可以利用戰艦與巡洋艦的艦砲，先將防禦的防空砲炸毀，再以轟炸機進行第二波攻擊，最後再讓坦克車去收拾殘局。Caen（12，23）的防禦相當頑強，附近又聚集了不少德軍的坦克與驅逐戰車；在這種情況下，必須把大口徑的自走砲緊緊地放在坦克的後方移動，以防止敵人對我方的坦克進行攻擊，等到同溫層轟炸機對敵人的這些裝甲部隊產生壓制效果後，才可以讓坦克上場直接攻擊。

在成功攻佔沿岸的城市後，立刻將部隊分成數支，分別向各個目標區進擊。雖然在向東北方推進的時候，會遭到敵人裝甲部隊的頑強抵抗，但是只要能充份發揮空軍的支援火力，這些敵人並不會構成太大的威脅。

唯一比較麻煩的地方，是位在右下角的 Cherbourg（40，37）。雖然這裡沒有裝甲部隊的協防，但是一連串由岸砲與碉堡所構成的外圍防線，依舊可以稱得上是銅牆鐵壁；要突破敵人的防線，必須儘快將海軍移動到這裡來，然後從敵人的後方發動攻擊，一定要先將防空砲摧毀。接下來除了使用轟炸機外，還要生產一些大口徑的美軍自走砲在外圍進行砲擊；等到同溫層轟炸機發揮了壓制的效果後，就可以讓 M4 坦克上場硬攻，將碉堡與岸砲一一除去。只要能在外圍的防線打開一個缺口，岸砲就無法發揮彼此支援的效果，所以整個防線也就自然崩潰了。失去了外圍的屏障後，只要以自走砲不斷地砲擊，不管城中的守軍經驗值有多高，最後都是變成一堆砲灰而已。

本關在一開始受到德國空軍的威脅很大，幸好美軍的 P－51H 提供了強力救援，否則英國的空軍可能會陷入苦戰。能在戰役模式進行到這個任務的玩家，聲望值通常也到了近萬點，如果想讓戰況更容易控制，不妨解散一些輔助部隊的步兵，改生產美軍的B17、 B25 等飛機，雖然花費昂貴了些，但是保證你可以炸得德軍無路可躲。

(6) Meuse

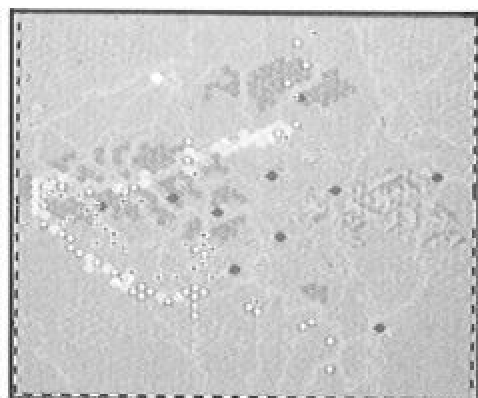


本關要奪取的目標有12個，但是回合數卻是相當地短，所以要確實掌握時間，千萬別因爲貪功而延誤了時機。

本關最大的特點是德國的空軍開始轉弱了（指量的方面，而非質的方面），而一般的地面部隊也普遍缺乏補給；利用這些特點，要獲勝是易如反掌的事，玩家唯一要做的的事，就是和時間賽跑。

在優勢的火力下，一開始就可以順利地拿下 Antwerp（18，19），至於要拿下其他的目標區，難度也不算高。整個任務唯一會遭到堅強抵抗的地方，大概只有在 Rotterdam（16，4），不過在我軍充份掌握空優的狀況下，德軍的抵抗只不過是螳臂擋車而已。

(7) To The Rhine

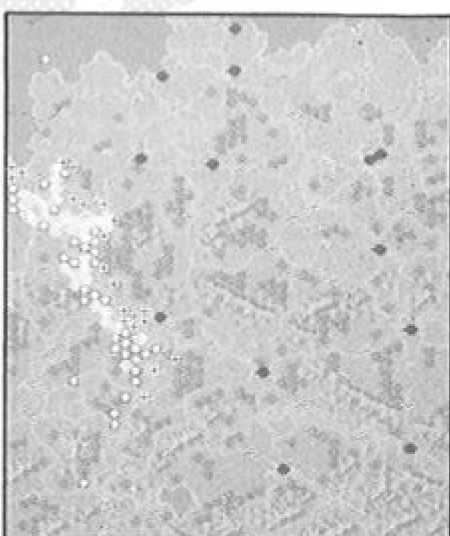


英軍的戰鬥機終於可以升級了！雖然升級後有點英雄無用武之地的感覺，但是拿它們來掃射德軍的步兵也是蠻好玩的事。

由於聲望值累積到了本關已經太多了，所以不妨多生產一些美軍的 8 英吋砲，及大量的 B－26 與 B－32 ；有了這些強大的火力支援，任務進行起來就容易多了。在地圖北方的盟軍勢力單薄，只要堅守據點就好了，不需要主動出擊。等到主力部隊由西方趕過來，再配合來自空中的火力支援，就可以把北部的目標一一拿下了。

位於東側的 Bitburg（46，7）距離我方主力部隊很遠，所以不妨先對附近的敵軍加以轟炸，然後再以空降部隊遂行佔領的任務。

(8) Germany



雖然戰局已經到了最後，但是英軍的戰鬥機又有新品種出現了，反正玩家的聲望值也很多，不妨一一替它們升級吧！

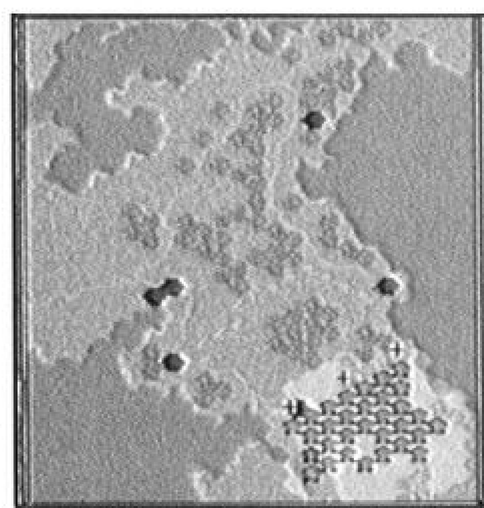
本關是典型的『倒吃甘蔗』任務，由於德軍把所有剩下的主力部隊都調到了西側來防禦盟軍的進

攻，所以玩家在一開始會遭到堅強的抵抗；不過只要把這些敵人都消化掉之後，接下來的進攻就不會有太大的阻力了。在部署部隊的時候，記得要在Frankfurt（15，29）附近放置兩三隊的砲兵，任務一開始就先把附近的德軍防砲及砲兵摧毀。

由於本關是最後一場戰鬥了，所以留下再多的聲望值也沒有用，不如把一些輔助部隊的步兵解散，多買一些美軍的戰術轟炸機與同溫層轟炸機，可以讓戰爭早一點結束。

俄國戰役

(1) Finland

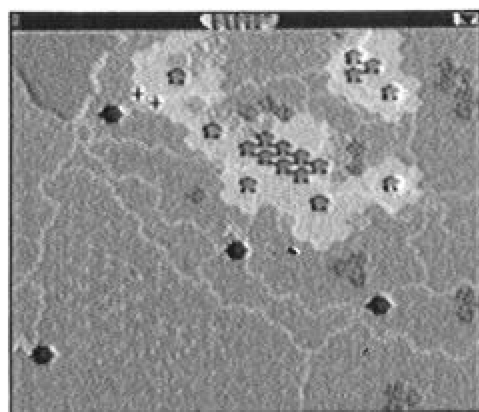


雖然本關的對手是小國芬蘭，但是由於地形的限制，使得部隊的移動十分緩慢；最糟糕的是敵人還構築了一道由砲兵、碉堡、反戰車砲與步兵所構成的銅牆鐵壁，將我軍完全阻隔在東南方。如果不能迅速在敵人的防線上製造出幾個缺口，好讓部隊可以切入，可能很難在時間限制內完成任務。

在這一道堅強的防線中，負責防禦北側Taipal（20，14）的砲兵射程只有兩格，是我軍最容易突破的地方。利用砲兵、工兵與坦克的協同作戰，先將附近的碉堡除去，並盡量地把缺口擴大，好讓其他的坦克可以通過，攻擊位於後方的敵人砲兵。在北方打開了一個大洞之後，可以讓部隊由此通過，迂迴攻擊西側的其他目標。防禦Summa（8，18）附近的敵人砲兵射程有三格，最好是讓坦克繞到他們的後方攻擊，才可避免大量的死傷。

雖然本關可以生產的戰鬥機攻擊力不強，但是拿來當偵察機倒是滿好用的，而且早點生產出來練經驗值，對以後的作戰也會有所幫助。只要能在最後一個回合結束之前將所有的目標拿下來，那麼本次的作戰任務就會被視為大勝利。

(2) Pskor

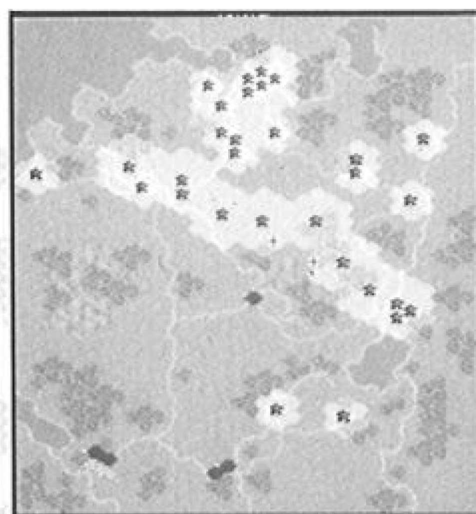


本關要面對的敵人是氣燄正高漲的德軍。由於俄軍不論在坦克或戰鬥機的性能方面，都差德軍一大截，而且各部隊的經驗值也都是從零開始，所以最好採取守勢，一面練經驗值，一面消耗德軍的兵力。

既然要採取守勢，一開始就先把坦克升級成移動力低，但是十分耐打的 KV-2 式。在佈署部隊的時候，將主力部隊放置在中央地帶，以延緩敵人進攻的速度；另外，再於 Opochka（22，8）周圍佈署一道由坦克、砲兵、防空砲所構成的防線，以阻擋敵人從南邊所發動的攻擊。中央地帶的部隊若是無法阻擋敵人的進攻，就要有組織地向後方逐漸撤退，以砲兵與防空砲確保部隊在撤退時不會遭到嚴重的損失。只要能守住最先的兩個據點，就可以險勝而進行下一個戰鬥任務。

嚴格說起來，主宰本關勝負的關鍵在於空軍。由於俄國的空軍遠遜於德國空軍，所以盡量先以防空砲來減少德軍戰機的數目，然後再讓戰鬥機上場賺經驗值。如果玩家的轟炸機到後來能有活躍的機會，那麼在配合陸軍的逆襲，搞不好可以反將敵人的據點拿下來喔！

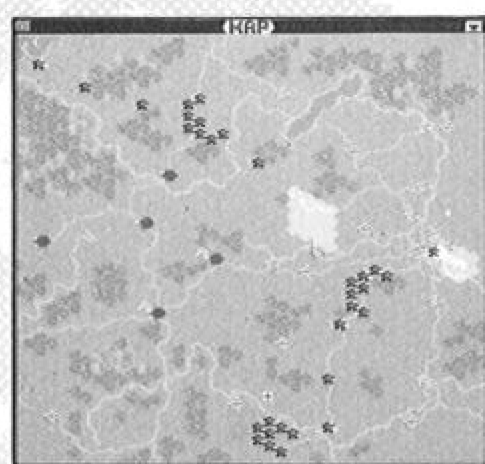
(3) Leningrad



由於敵我軍力相差懸殊，所以本關仍然應改採取守勢。從敵軍的行進路線來看，最主要的決戰地區是位於東南的Novgorod（29，21），與北方我軍原先所掌握的地區。為了抵抗敵人的進攻，可以在Novgorod 周圍佈署坦克、反戰車砲各一單位，砲兵兩單位，就可以阻擋敵人在東南方所發動的攻勢了。

主要的決戰場地，可以選在北方的城市群。將主力部隊移動到這附近後，利用城市的防禦力，及砲兵與防空砲的支援火力，應該可以將大多數來犯的敵軍都殲滅掉；為了防止敵人從東北角突破，可以放置一些反戰車砲在那裡，即使敵人能除去這些部隊，也要花上一段不算短的時間。只要能在作戰任務結束之前，依然保有我軍最先所掌控的軍事目標，本關就可以算是大勝利了。

(4) Vyazma

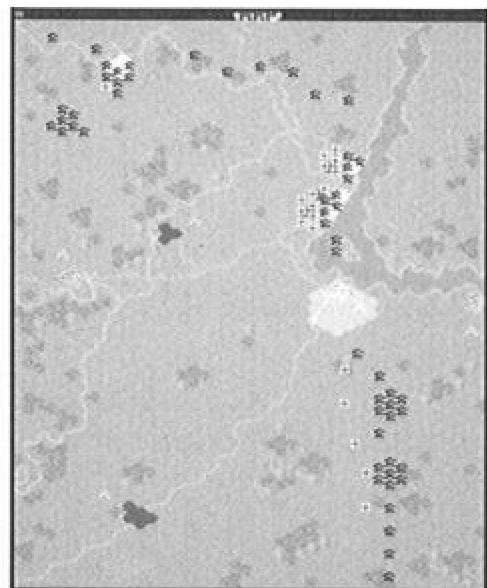


由於 KV-2 的速度實在太慢，所以本關一開始就把他們都升級成KV-1/41。佈署部隊的時候，可以將主力放置在中央地帶，但是任務開始後，要立刻購買一些防空砲來保護他們的安全。在西北側的部隊缺乏空軍的掩護，所以不要馬上向前推進，以免遭到敵人空軍的圍攻。

如果能將敵人的空軍引誘到主力部隊附近，然後利用防空砲將他們摧毀，我軍在推進時的威脅就大大地減輕了。在除去敵人空軍之後，東、南兩側的輔助部隊可以利用工兵搭橋，渡河向中央地帶進擊。

由於俄軍空軍與坦克的性能都不如德軍，所以必須在砲兵的掩護射擊下，才能一步一步地向前推進。不過只要能在本關獲得險勝，下一場就可以進行史達林格勒攻防戰。

(5) Stalingrad



從列寧格勒開始，俄軍就不斷地向後潰退；好不容易終於在史達林格勒完成了重整的工作，準備與德軍在此展開決戰，由於所有俄軍的反擊力量幾乎都聚集至此，所以可以說俄國的存亡，決定在這一役了。

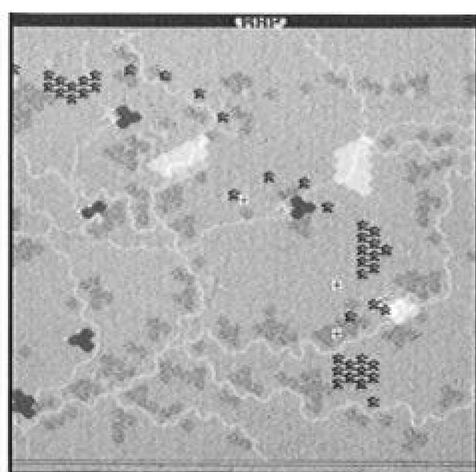
一開始我軍只能佈署在東側，在完成佈署之後，要立刻購買一些防空砲來保護主力部隊的安全。利用防空砲與砲兵的掩護，主力部隊可以慢慢地向史達林格勒推進。由於敵人也是以史達林格勒為主要攻擊的目標，所以很快就會與我軍發生衝突；想要在這場會戰中獲勝，掌握制空權是絕對需要的。雖然俄軍的戰鬥機性能不佳，但是在數量上的優勢可以稍微彌補質上面的不足；採用多架換一架的犧牲方式，再配合防空砲與一些經驗值高的嫡系戰鬥機部隊，應該可以將德軍的飛機都消耗掉，接著就可以派轟炸機對敵人的地面部隊進行炸射了。

雖然負責防守史達林格勒的部隊大多是步兵，但是由於防禦工事值高達 8 點，再加上有砲兵的支援火力，所以敵人要攻陷這些據點並不容易。為了避免守軍遭到敵人的猛烈砲擊，協防的砲兵部隊應該以消滅敵人的砲兵為第一要務；將敵人的步兵掃出史達林格勒可以慢一點再來進行。由於德軍在所佔領的據點也構築了堅強的防禦工事，所以必須等到主力部隊開到後，利用轟炸機與大量的砲兵瓦解敵人的陣地，並將他們一一掃除。

在北側的輔助部隊派人駐守原本的據點後，其餘單位則向西南方的 Karpovskaya （6，22）進擊，完成後再轉向攻往 Kalach （14，19），配合主力部隊前後夾擊守軍。東側的輔助部隊則全力搶攻 Kotelnkova（12，43），然後向地圖的西南方推進。

本關只要能在最後一個回合結束之前將所有的目標拿下，就算是大勝利了。

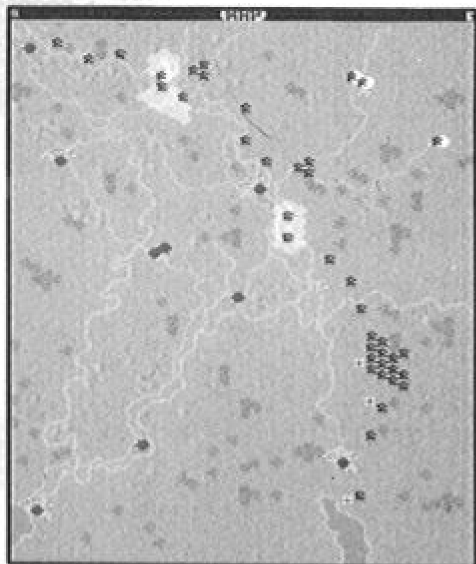
(6) Rostor



利用敵人空軍尚未趕到的機會，可以先以轟炸機摧毀 Morozovsk（28，15）的砲兵與反戰車砲，然後利用部署在附近的主力部隊猛攻，盡量趕在兩個回合內將該據點拿下來。北側的 Millerovo（13，17）也沒有敵人的空軍駐守，所以先派人偵察守軍的配置狀況，然後以戰車迂迴攻擊佈署在後方的砲兵。由於敵人的空軍會在一兩個回合內就趕到，所以如果不能迅速將敵人的砲兵部隊摧毀，在敵人的陸、空支援火力交互射擊下，我軍可能會損失慘重；為了減低敵人空軍可能造成的傷害，部隊在向 Millerovo 移動的時候一定要有防空單位隨行，並且應該將砲兵部署在防空砲的旁邊，可以達到相互支援的效果。

東南側的輔助部隊在工兵的協助下，可以渡過中央地區的河流，然後對西南方的兩個目標發動攻擊。只要能在最後一個回合結束之前將所有的目標拿下，本關就算是大勝利。

(7) Dniepr



總算是熬出頭了！本關俄軍的武器大有改善，不但有新的坦克可以升級，而且也有自走砲與同溫層轟炸機可以使用了。雖然俄軍的自走砲裝甲厚、火力強，但是最大的缺點就是射程只有兩格，所以玩家一定要保留兩單位的牽曳砲兵，用來對遠距離的目標進行砲擊。由於俄軍的自走砲性能優越，所以玩家可以讓自走砲團體移動、相互支援，雖然自走砲的射程較短，但是它們可以隨時進行支援射擊的特性，可以作為坦克部隊的強力後援；而且如果以四個單位以上的自走砲在城市的外圍進行砲擊，並逐步向城內推進，所得到的效果也相當地不錯。在同溫層轟炸機方面，俄軍有兩種選擇，其中一種對艦攻擊力在 10 點以上，但是對地的壓制效果不佳，所以筆者建議各位不要購買這一種。

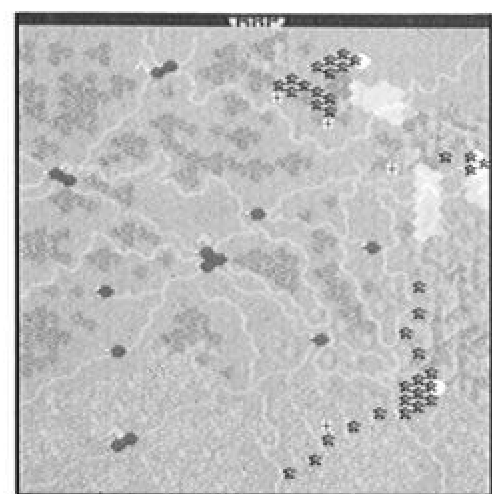
本關一開始要在 Dnepro-petrovsk（24，15）附近部署砲兵以配合坦克部隊的推進。對於敵人以砲兵、防空砲構成的防線，可以派高經驗值的坦克加以突破。由於北面的目標區防禦堅強，所以必須以自走砲與砲兵先將防空砲除去，然後再以轟炸機與坦克進行攻堅。拿下北部的目標後，空軍

與地面部隊要迅速向西南方移動，因爲本關的各個目標區的防禦都很強，而且散佈的範圍很大，如果不以最快的速度推進，在時間上可能會來不及。

東南側的部隊在奪下 Meltopol （ 32 ， 40 ）後，在工兵的幫助下，也要迅速地向西南方移動；由於推進的過程會有河流的阻礙，所以需要不少的工兵來搭橋。

雖然俄軍的戰機性能仍然遠不如德軍，但是數量上仍然具有壓倒性的優勢；利用輔助部隊打先鋒，即使以多架換一架，也要把德軍的空軍先殲滅掉，這樣戰術轟炸機與同溫層轟炸機才會有大展身手的機會。

(8) Minsk

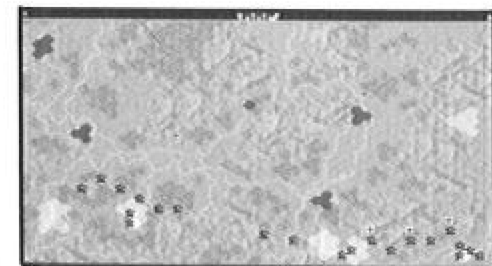


俄軍最強的坦克 IS-2 終於出現了。有了這種坦克後，就可以在戰場上與德軍的虎式坦克一較長短了。

任務一開始後，先買一隊的坦克與兩隊的自走砲，放在 Gomel （ 34 ， 27 ）附近，用來協助該地的輔助部隊。 這支混合部隊的主要任務，就是先攻佔 Bobruysk （ 25 ， 23 ），然後沿著公路向 Pinsk （ 10 ， 31 ）推進。

雖然輔助部隊的數目衆多，但是多數坦克的性能並不是很好，所以花點錢把一些坦克也升級成 IS-2吧！這樣才能眞正達到輔助主力部隊的功能。主力部隊最主要的任務，就是把中央地帶的軍事目標一一拿下，至於 Dvinsk （ 12 ， 3 ）及北面的其他目標，可以交給北面的輔助部隊去解決。

(9) Debrecen



本關終於可以替戰鬥機升級了。雖然 La-7 的性能仍然比不上德軍的戰機，但是至少不像以前差得那麼誇張了；如果以經驗值和數量來彌補質方面的差距，大約可以和德國空軍打個平手吧？

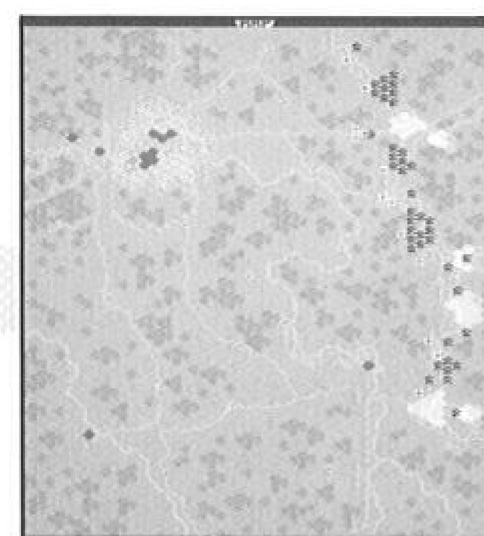
在一開始沒有德國空軍保護的情況下，我軍可以先用轟炸機攻擊 Cluj （ 32 ， 8 ）附近的守軍；攻下以後要派一些部隊駐守，因爲在北方藏有一隊德軍的虎式坦克與偵察單位。

佈署部隊的時候，可以在最西側放置工兵及一些高經驗值的坦克與自走砲，任務開始後先將河流與森林附近的德軍清除，然後大量的部隊就渡河而過，迂迴從 Oradea （ 7 ， 11 ）的後方與西側發動攻擊。

Debrecen （ 3 ， 2 ）的防禦工事很強，除了有自走砲反戰車砲等單位構成的防線外，在外圍還有碉堡阻擋玩家的攻擊；不過還好敵人的自走砲射程只有一格，所以不用擔心第一線的部隊會遭到猛烈的砲擊。要突破這一道防線，可以佈置大量的自走砲在外圍，先將敵人的防空砲與反戰車砲摧毀；接著派一些高經驗值的坦克部隊攻堅，將外圍的碉堡也摧毀掉。再除去這兩重的障礙後，利用空中火力的強力支援，搭配自走砲在外圍進行支援砲擊，坦克部隊就可以輕鬆將敵人掃除了。

在您猛攻東北與西北兩大目標的時候，有一個小小的目標可別忘了拿下來了！位於中央地帶的目標雖然沒有重兵防守，但是距離我軍並不算近，所以記得要派一支小部隊前去攻擊，否則可能在時間上會來不及完成佔領的任務。

(10) Berlin



雖然我軍已經推進到柏林的近郊，但是德軍最後的反撲可千萬不可小覷喔！本關的目標區大多集中在柏林，不過南方還有兩目標等待玩家前去攻取，而且這兩個城市的防禦可都是超級堅強的，可不要太過大意了。

佈署部隊的時候，主力部隊大多放置在東北方，但是也應該在東南側佈署一些工兵及高經驗值的坦克與自走砲，用來攻佔 Cottbus （ 40 ， 36 ）、 Torgau （ 9 ， 43 ）兩個據點；想要順利攻佔這兩個目標，只憑地面部隊是不太足夠的，如果能再搭配一些高經驗值的戰術轟炸機與同溫層轟炸機，作戰會更加地順手。

由於柏林是敵人的首都，所以主力部隊在攻擊時，勢必會遭到很強的阻抗。要佔領這些目標群，必需仰賴大量的自走砲在外圍進行砲擊；至於戰術轟炸機，因爲敵人有防空砲的保衛，所以不要輕易地進行轟炸。雖然暫時不可以使用戰術轟炸機，但是不容易被擊落的同溫層轟機倒是可以用來幫忙催化戰局；一次派出大量的同溫層轟炸機對柏林的守軍進行壓制，並且以坦克攻堅，就可以讓部隊一步步地向前推進，雖然剛開始部隊推進的過程有點『一寸山河一寸血』的感覺，但是只要能將中心地帶的敵人防空砲摧毀，戰鬥就會漸入佳境。

如果沒有意外，本關就是俄國戰役的最後一場了，所以在不得已的情況下，可以讓部隊大量地犧牲以爭取時間，反正聲望值再多也沒有其他任務可以用了，不妨多買一些轟炸機來加速戰局的結束。

黑暗之蠱 II

危險攻略

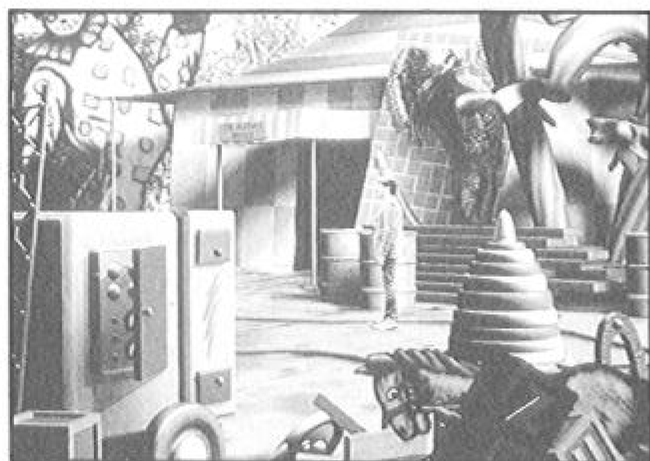
******* 羅蘋

日復一日的夢境，我在陰森黑暗的隧道中被怪物追逐，瑞塔（道森喜歡的女孩）的頭顱漂浮在空中，七孔流出噁心的流體…我奔跑到隊道出口，全身一陣劇痛，發現自己竟然逐漸變形爲怪物…。

從夢中驚醒，敲門聲又讓我吃了一驚。原來又是討厭的保安官來訊問我。他仍然認爲我是兇手，一直在言語間旁敲側擊，想讓我不小心露出馬腳…。原來市長一直急著要把這案子結掉，才不斷對警長施壓，把警長打發走後，我在房間內四處看看，並沒有發現什麼有趣的東西。有個衣櫥，〈我仔細端詳了一下〉，仍然想不起倒底有可能在哪裏找到鑰匙，聽母親說很久以前就遺失了。



來到廚房，〈順手拿起冰箱門上的一個黃色磁鐵〉。和母親打聲招呼，不料媽媽仍對我惡言惡語，不過我想他的出發點是爲我好，也就不以爲意。說著說著又頭痛了，〈我走到浴室，打開左方的鏡子，拿起葯丸吃一兩顆〉。



在走過客廳時想到以前一家人常常坐在客廳一起看電視，〈忍不住走過去打開電視機〉…。原來正在撥報新聞。他們仍相當關注瑞塔的謀殺案，播報員看起來蠻眼熟的…突然，她的面孔慢慢變形，竟然變成了黑暗使者！

她告訴我外星人又回來了！這次人類世界將面臨更大的危機，要我趕緊行動，以免錯過了時機…。回到原來的畫面後，突然間門鈴聲響了，原來郵差先生送了一個包裹給我。打開一看，是一張活動嘉年華會的入場券！出門之前，〈我從錄影機上面的抽屜拿出照相機，以備不時之需。〉

一出門就聽到了傑克的重型機車的引擎聲。我和他坐下來促膝而談，討論該如何解決目前的困境。由於和醫生有約，我和他約定之後再聚。

1 遊樂場

想到還沒有開門。我往右走，看到了瑞塔陳屍的地方。四處看了一看，沒有發現什麼可疑之處。〈仔細端詳了一下地上的粉筆痕跡〉，心中不禁一陣悲痛，我發誓一定要找到兇手。

2 羅慕萊 Ramirez 先生之屋



從遊樂場往左走，來到羅慕萊先生家。由於日前意外喪生，使得羅慕萊太太變成了寡婦。我〈看了一下門上的宗教飾品和左方的十字架〉。敲一下門，和羅慕萊太太談了一下，她顯然知道不多，對我的調查似乎沒有大幫助。

3 保羅 Paul 之屋



我首先來到地圖上的商業區（ business district ），想造訪辛姆斯醫師（ Dr.Sim ），不料他正好出外吃什餐，眞是不巧。從該處往右走，遇到了正在澆水的保羅。〈我駐足和保羅閒談〉，保羅竟告訴我他要趕緊準備，因爲傳訊者（ messanger ）即將到來 ?! 眞是奇特的想法！

4 莉塔 Rita 之屋

往右走，來到瑞塔屋前，奇怪的是，布朗代警長十分小心的在屋前警戒著，不知道想掩飾什麼秘密。〈我和布朗代警長搭訕〉，但他是個盡忠職守的人，受警長之託，不願意和我討論任何案情。看來我必須設法引開他的注意力，才有可能入莉塔的房子一探究竟。

5 漢客小吃 Hank's Dinner

我來到漢客店中，向他打探消息。他是個慈詳和藹的人，把所有知道有關案情的事都告訴我。原來瑞塔和瑞蒙先生似乎也有在交往，眞令人吃驚。遊樂場似乎已經開放了。漢克先生建議我去走一走，散散心，遊樂場聽說好像已經開張了。然而我還沒有心情去那裏。

6 撞球間 Pool

來到了撞球間，發現只有吉米（ Jimmy ）和市長的妻子瑪麗莎（ Melissa ）在裏面。我和吉米談了許多，雖然他以前是我的好朋友，不過已經改變了許多，倆人最後無可避免的不歡而散。至於瑪麗莎，爲和會和吉米兩人單獨出現在撞球間，著實令人覺得可疑。我向她詢問了有關瑞塔的事情，但她卻愛理不理。看來目前在他們身上沒有任何進展，我由左方出口往後庭走去。

7 流浪渣之家

我來到漢客店中，向他打探消息。他是個慈詳和藹的人，把所有知道有關案情的事都告訴我。原來瑞塔和瑞蒙先生似乎也有在交往，眞令人吃驚。遊樂場似乎已經開放了。漢克先生建議我去走一走，散散心，遊樂場聽說好像已經開張了。然而我還沒有心情去那裏。

8 保安官辦公室 Sheriff Office

保安官似乎早已料到我會來訪，手上拿著一本雜誌，坐在椅子上悠閒的等著我。我和保安官談了許多，發現到法醫拉森十分可疑，爲何命案發生後他急著搬動屍體？爲何莉塔的屍體讓他如此興奮？

9 活動嘉年華會 Carnival



此刻似乎仍未到活動嘉年華會開放營業的時間。我從右方走去，來到莉塔被謀殺的命案現場

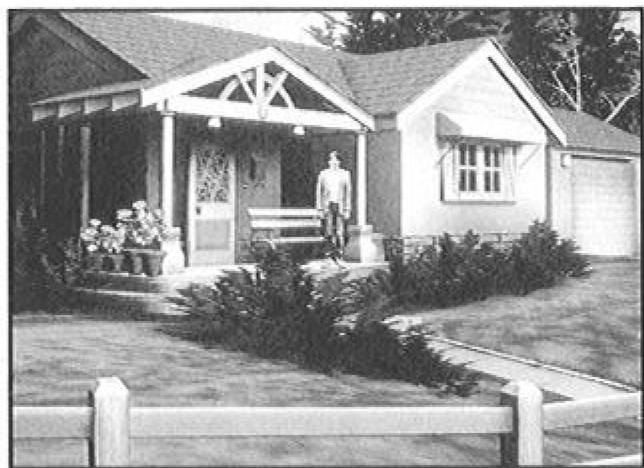


。可憐的莉塔！〈我仔細端詳（用〝！〞遊標對準地上的粉筆記號）地上的屍體外廓記號〉，突然發現身後的樹叢有怪聲發出。我走到後方，往草叢一探，原來有個怪人躲在裏面。他是出來後，我向他詢問了許多問題，發現他原來是個古道熱腸的人，他也想幫忙解開莉塔死亡之謎。不過從他言談之間，我感覺他的腦袋似乎有點短路。〈最後他掏出一張撿到的票根給我〉，仔細一看，原來是莉塔的遺物，不禁令我悲從中來。

10 辛姆斯醫師診所 Dr,Sim's Klimics

我覺得頭痛以經越來越劇烈，該是前往拜訪辛姆斯醫師的時刻了。來到了診所內，躺在柔軟舒適的床上，讓我心中升起了一股安全感。依慣例，醫師詢問了我許多問題，我也知無不言。最後我仍接受了他的提議，願意進行催眠治療。慢慢地，我進入昏睡狀態…。瑞塔仍不願意聽我的解釋，她也對於我一直干涉她在圖書館進行研讀的事深表不滿。我們大吵一架後，她便掉頭而去。突然，她雙腳踏空，掉入了萬丈深淵…！

11 家



該是和傑克見面的時候了。我走回家〈坐在門前的長凳上〉（以後如果需要和傑克見面時，均依此方式即可），果然過沒多久，傑克的重型機車吵雜的引擎聲就出現了，傑克是自我病癒至今唯一的好朋友，我向他陳述目前的進展，以及我造訪過的所有人物與可疑之處。傑克提到市長和拉森法醫，都有可疑之處，令我吃驚的是，原來警長竟然也有和莉塔在約會！

12 保安官辦公室 Sheniff Office

我氣憤不已的來到保安官辦公室，向他追問他和莉塔間究竟是怎麼一回事。保安官起初避而不答，我激得忍不住後，終於全盤托出。原來是他受不了莉塔整天待在圖書館，而把莉塔甩了。

13 停屍間 Morque

順道進入太平間，看看拉森（ Larson ）長得是什麼德性。唷？從窗戶看過去，拉森這小子正在和一個女孩子摟摟抱抱，眞不成體統。〈我走過去敲了幾下窗戶〉，拉森趕緊放開懷中女人，走了過來。我和他談了幾句，發現 他並不信我，但我非進入他辦公室一探究竟不可。看來他似乎是個沒有耐性的人，我想到了一個方法。〈離開太平間後，我立刻再進入，打斷他的好事〉…如此三次之後，拉森終於被我氣走了。由於他在盛怒以拳擊下時，不小心壓到了門的開關，我不費吹灰之力就進入了他的辦公室。

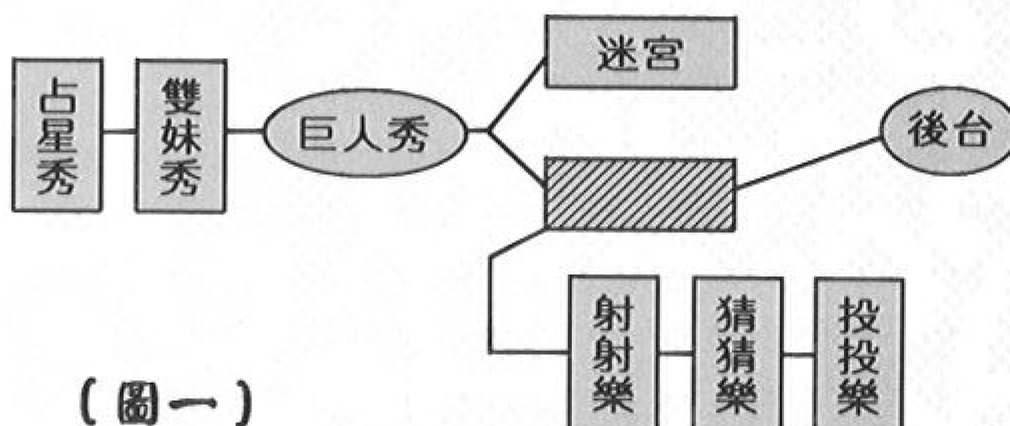
14 拉森辦公室

哇！在房間正中間的檯子上，正躺著一具發青的屍體。〈我打開右方的冰庫…〉哇！是莉塔的屍體，頭部已經被切掉了！可憐的莉塔，我一定要替他報仇。

〈我回身端詳在檯子上的屍體〉，發現他的名字是馬克・丹森，脖子上綁了條繩子，上方有把綠色鑰匙，不知道有何用，不過我不亂拿別人的東西。我再到左方〈打開檔案櫃〉，仔細閱讀其中文件（多拿幾次，直到一直重覆爲正），嗯！有莉塔的解剖報告，還有一個信封，其中空無一物，不過寄件人是遊樂場的蜜妮小姐（ Minni ）。

15 活動嘉年華會 Carniral

原來已經開放了。我和守門的小丑聊聊（選擇〝I have an admission ticket〞），然後將票拿給他，進入了遊樂場。我先來到後台，發現有個小



（圖一）



的保溫箱，但使盡了吃奶力氣都舉不起來。

接下來，我來到〝雙姝秀〞場地。和黛西（ Daisy ）以及蜜妮（ Minni ）小姐聊了許多，發現她們兩人眞是怪異，寄出的名信片收信人都是死人！喔！當我報出名字後，蜜妮小姐才發現，有把原本要寄給我的鑰匙，寄錯人啦！收信人呢？大概和我同名吧！另外，我又知道了迷宮的設計者就是他們兩人…。

左行來到〝巨人秀〞，和巨人聊聊，發現他情緒不太穩定，請他幫忙舉起後台的保溫箱，也被他一口拒絕。唉！第四台盛行的結果，造成了沒人願意來捧巨人的場。

再左行，來到了〝占星秀〞。眞大的一條蛇！我和女占者天南地北談了許多，到了最後，她答應幫我算算未來的命運。〈我把所有東西都拿給她看〉，她也告訴我了相關的預言，不過大都語帶玄機，沒有明講。（注意：這裏會提到 Camera 和 Church 有關的事，而另一道謎題則是進入黑暗世界的重要關鍵。在日後遊戲進行的過程中，如果獲取到新的物品而不知道用途時，都可以來這裏尋求協助。請注意如果她的回答是〝 I Saw a hat rack with one of his four pegs ouupied〞就表示這物品她愛莫能助，不必再浪費時間問她了。）

16 拉森辦公室

我再打開檔案櫃仔細翻尋，終於解開了潘杜拉的謎題，也了解綁在檯面的仁兄脖子上的綠鑰匙是屬於我的，自然走過去，拆下來放入衣袋內。問題是，這鑰匙要開啓何處的門呢？

17 迷宮 Maze

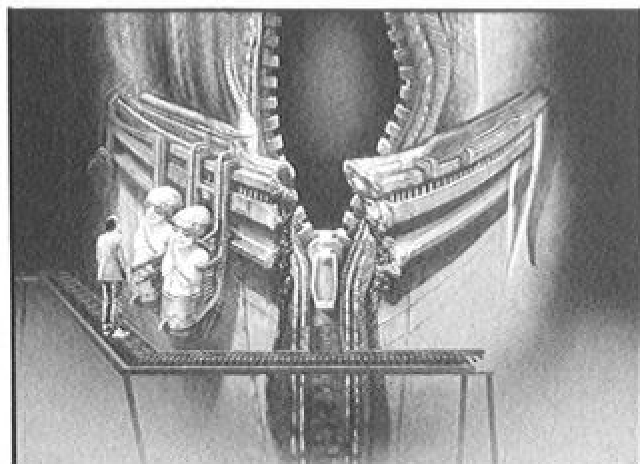
雖然頭痛得厲害，不過我還是想到蜜妮和黛西是迷宮的設計者，玄機應是暗藏其中。〈我來到迷宮入口，由右門進入，經過一番嘗試錯誤（提示：↙↖↓↓↘↓↙↘↓↗↘↓↓（開門）↖↙↑↖↑↙↓↘↙）〉，來到一面鏡子前，我注意到上面有個小孔，〈將綠鑰匙拿出插入〉，果然打開了一個秘門。再一路前行，終於來到左方的〝黑暗世界入口〞（也就是畫左下方看來輪廓奇特的鏡子），我毫不猶豫的踏入鏡子，果然對側就是黑暗世界！突然，由左方出現一陣刺目的光芒，光圈圍住一個女人的形體，由左面飄過來，還叫著我的名字！

〈我趨前和她交談〉，原來她就是〝光之守護神〞（Keeper of Light），而所謂的〝三大聖物〞（Triangle），即是：〝光〞、〝劍〞和〝卷軸〞（light、sword、scroll）。

她告訴我外星人正利用人類的腦細胞來供應發電機的電力來源，而以產生的能量來孵化〝Behemoth〞！說完後，只見她身上的光芒慢慢黯淡，生命也走到了盡頭。

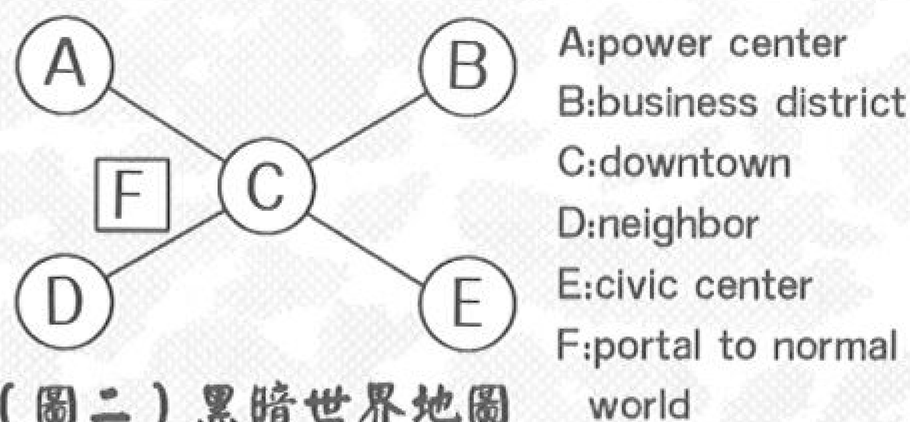
唉！第一個相遇的幫助者竟然說不了幾句話就死在我面前，看來未來的旅途不好過了！該走出這迷宮了！（提示：由右出，然後↗↖↑↗↓↘↓↗↘↑↑↖↙↑↘↗↘↑↖↖↗↘↑↖↑）

18 伊克和阿克 IK and UK

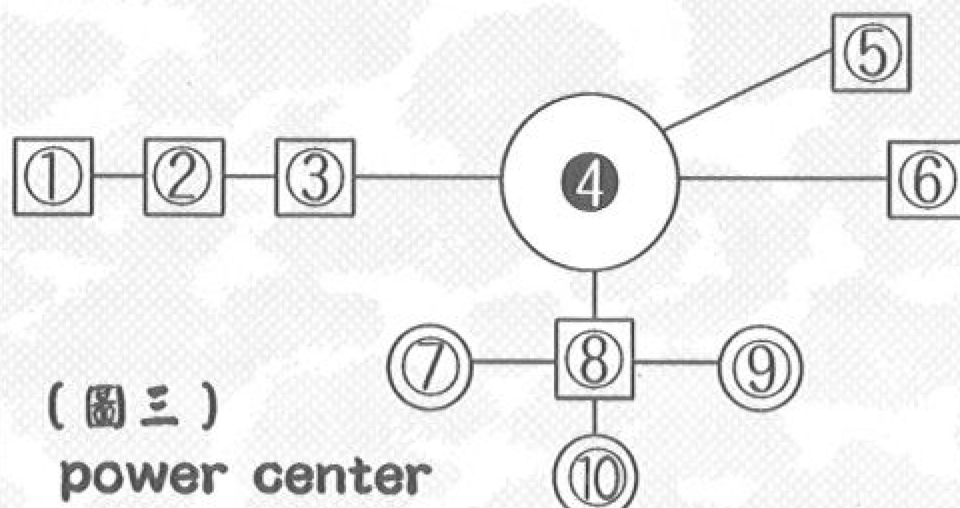


走出迷宮後，黑暗世界的景致又呈現在我面前。前方的怪物大口就是入口，但我不急著進入，先由左方的小路走去。

來到一處似乎是監獄前的小路，門口有二個長得一模一樣的守衛在看守著，我和他們交談後，發現一個叫〝伊克〞，另一個叫〝阿克〞。他們提出的要求不多，要想通過可以，只要告訴他們誰是伊克，誰是阿克，以及現在是白天或黑夜。他們兩人告訴我的提示雖不少，但只是讓我更加頭昏腦脹，沒有辦法分辨。（注意：此處硬闖的話會被槍殺）



（圖二）黑暗世界地圖



（圖三）power center

①〝投投樂〞對映區　②〝猜猜樂〞對映區
③〝射射樂〞對映區
④能源產生器（power generator）
⑤孵化屋　⑥往迷宮　⑦、⑨沒用處
⑧刷卡機　⑩黑暗世界地圖

19 商業區 business district

第一個門似乎被某種力場鎖住，打不開（注意：你拿到的衣架絕不能用來嘗試觸動黑暗世界的東西，或是想打開黑暗世界的門，否則會被電死。），只好先進入〝武器店〞。〈我和忙著造武器的店主談談（共需談兩次）〉，知道了曾有個名叫〝高斯〞（Goth）的人領導反叛軍，但最後仍失敗。而店主願意幫我造出一枝火力強大的生化槍，只要我能幫他找到一個〝扣板槍裝置〞（Triger device）。

再右行，進入一間聖殿。在裏面我遇到了一位女祭司，她知無不言，告訴了我許多事情（請注意，此處的對話對日後進行本遊戲的解謎有極大助益，請仔細留神。另外，不要一次對話說完後就認爲沒有什麼好說而離開，必須再次主動和她交談，直到沒有話題而一再重覆爲止）。

原來黑暗世界和正常世界是一體兩面，相互影響的。在正常世界的生命或設施，於黑暗世界都有相對應的部份，而在正常世界所發生的某些事件，於黑暗世界會產生相對應的變化，反之亦然。

20 黑武士 Dark guarder

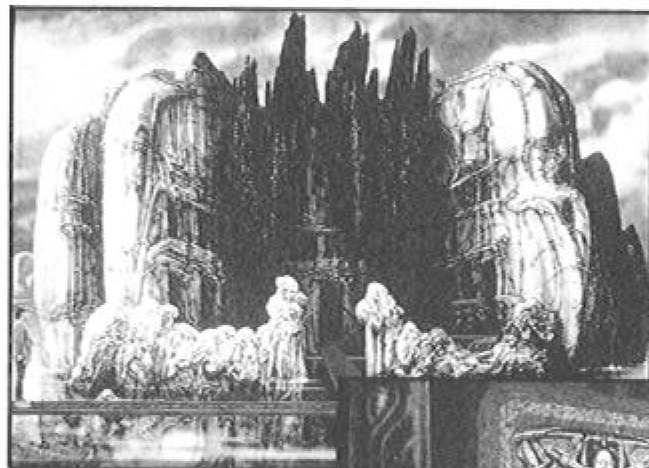
右行再度遇到一個守衛（注意：此人脾氣相當不好，很沒有耐性，和他交談前請務必要先存檔，

因爲只要一不小心說錯一句話，他就會開槍射殺你！），我趨前向他攀談，得到了解答雙胞胎謎題的重要提示。（此處硬闖必死無疑！）

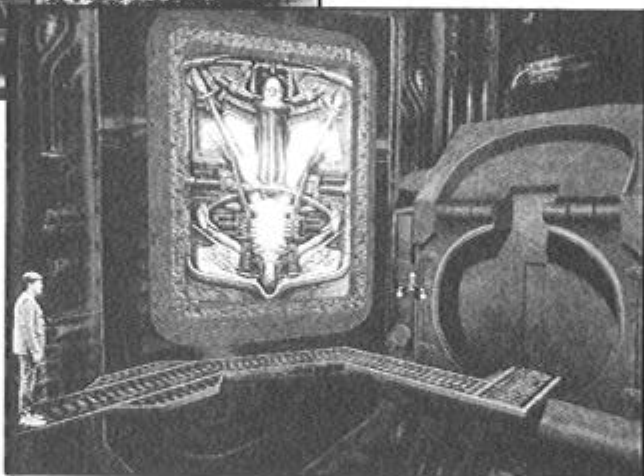
21 市中心 Downtown

先進入左方的〝食品工廠〞和店主談談，知道了這種噁心的東西原來是供應給〝Vermin〞的美食！由於談得頗投機，〈我向他索取了一塊原上的肉塊〉以備日後之需。

22 市政大樓 Civic Center



共有中、左、右三個門（此處務必先存檔！），先進入右門看看，牆上有幅畫，是有關正在受苦的奴隸，而右方有個門依然打不開（注意：此門即使在日後打開，也不要進入。入內只是死路一條！）。出來外面後，進入左門，和守衛交談，原來他在意的只是〝身份証明〞。好吧！出來後中央的門進入，法官正在審判一個叛軍，我注意到他的腰帶上有塊 ID 卡。等他結束後，我向前和法官交談（此處不管如何對話，一定會被送入墳場），不料說錯一句話，立刻被判死刑，被一隻怪手拉起…。



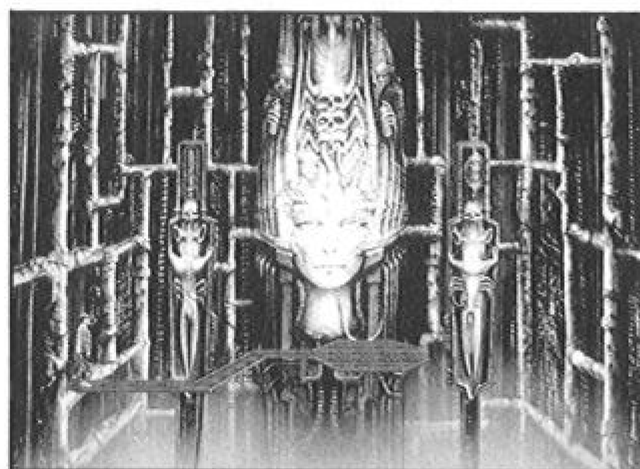
來到了墳場，四處看看都找不到出路。〈我從左方叛軍腰帶上拿下 ID 卡〉，不小心掉到地上，正要伸手去撿，突然由地上伸出一隻骷髏手和我搶！費盡了吃奶的力氣終於搶了回來。由於無出路，只好〈伸手觸摸右方的光柱〉…。

被傳送到了〝死河〞區，扯了一大堆，原來我只有這次機會，下次再不小心讓肉身分解，就沒有下次機會了。我由梯子上行，回到了黑暗世界。（圖三之( )）

來到刷卡機前，〈使用 ID 卡〉，果然順利的進入門內。

23 伊克和阿克

來到雙胞胎兄弟前，我胸有成竹的告訴他們我已經知道答案（選一），他們見我回答正確，也終於首肯讓我通行。進入裏面後，又是一個守衛，這個東西就是所謂的〝Vermin〞。〈我拿出肉塊（meat）〉丟給他吃，他就專心咀嚼，再也不搭理我了。



順利右行，終於見到睽違已久的〝卷軸守護者〞（keeper of scroll）了，她告訴我許多事情，並提示我該和〝政府首長（government leader）〞談一談。

24 〝猜猜樂〞對應區

回到 power center，一路走到〝猜猜樂對應區〞。由於中央的人面在口部有枝安全別針穿過，這是金屬物體，〈我拿出磁鐵放於她的口部〉心中想著如此應可幫助我贏得〝猜猜樂〞遊戲。

25 市中心 Civic Center

回到正常世界後，來到市中心，在警察局前遇到了市長福萊明（Mayor Fleming），看來他臉色不太好。和他談了幾句，他也只是敷衍我一番。等他入門後，爲了調查他的底細，〈我拿出衣架，撬開他的車門〉打開其內的手提箱…哇！竟然是瑞塔的相片，而她的穿著竟是…。我入內和警長交談，仍是不得要領，看來不使些小手段不行了。

走到外面，我拿出銅板投入公用電話，直撥警長辦公室（選 2，2）告訴他有大案子發生了！沒有多久，果見他頂著一個啤酒肚走出來，調虎離山計果然奏效！機不可失，我立刻進入警長辦公室。〈在桌子上，我找到了一份報紙，上面刊有警長的醜事…〉。

26 傑克 Jack

回到家門口，剛好到了跟傑克相約見面的時間，我坐在門前的長凳上，沒多久傑克就出現了。和他討論了一下案情，似乎兩人都沒有什麼進展。我又到撞球間找吉，米以及搭建屋找那個怪人，沒有什麼特殊的發現（非去不可！）

27 猜猜樂

來到遊樂場，由旋轉木馬區的左下方走去，在第二個場地就是〝猜猜樂〞。由於在黑暗世界已經動了手腳，這次我順利猜中數字，贏得了一隻玩具熊。

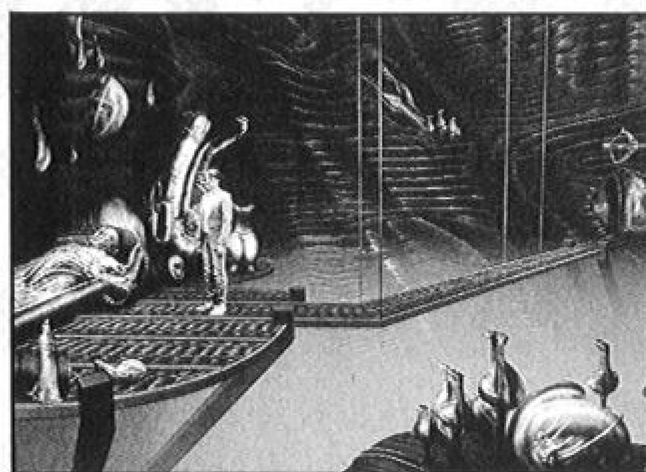
28 能量中心

趕忙回到黑暗世界，來到了〝猜猜樂〞對應區。〈我將玩具熊投入空槽內〉，順利將電力關閉。走到左方看一看地圖，原來是娛樂區的電力受到了作用。

29 Down town

進入右方的入口，此時右門已經可以打開了。入內後，又是一番新天地。只見天空有翼手龍飛過，四壁都是高山深谷，想來高斯就住在此處。

30 葛斯家



上行進入葛斯家內。葛斯已經躺在床上奄奄一息了。我和葛斯交談，他希望我由正常世界幫他帶回一些止痛藥（ Pain killer ），助他解決痛苦。出來到剛剛打開門的房間，我注意到有兩個人正沈溺於某種藥物的作用，似乎是一種迷幻藥。〈我將房間中央的那個透明物（ ego massager ）拿下放入衣袋〉，這玩意兒或許可以幫助沮喪的巨人吧！

31 巨人秀

將〝透明物〞拿給巨人，他一碰觸之後，果然一掃先前悶悶不樂的憂愁心情，笑顏逐開。我再度向他請求，幫助我舉起後方庫房的保溫箱，以拿取其下方的藥物來幫助小丑。然而，他告訴我小丑已經因為未及時服用藥物而死亡了！為了答謝我，他送我一些止痛藥，因為他已經不再需要了。

32 保羅 Paul

我來到商業區（ business district ），右行來到保羅屋前。保羅仍在澆水，似乎永遠都澆不完。我開口向他詢問有關謀殺案的事情，他告訴我在莉塔死亡當天曾有人看到吉米在莉塔屋外鬼鬼祟祟的，不知道是為何原因。

33 撞球間 Pool

我質問吉米，為何那天行跡如此可疑，而在一旁的瑪莉莎，我也順道問了她幾個問題，她告訴我莉塔和拉米茲（ Ramize ）先生也有一手…！唉！莉塔眞的是這種女孩嗎？

34 葛斯

〈趕快回到黑暗世界，將巨人給的止痛藥拿給葛斯吃〉。他吃完後，果然精神好多了，我也趁機詢問他許多想知道解答的問題。臨走之前，〈他要我拿走門楳上方的十字弓〉，以備日後之用。據聞此弓可以發射出一強大力場，應有助於我贏得〝投投看〞遊戲的勝利。

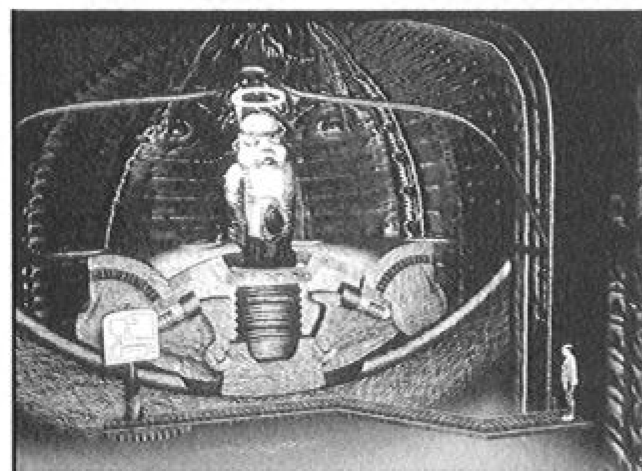
35 法院大廈 Hall of Justice

再度回到法院大廈前，由左門進入。〈將 ID 卡秀給警衛看〉，驗明正身後，他問我一些問題（告訴他在 power center 工作），便不見人影啦！〈我拿走了桌上的〝光棒〞〉，感到一股暖意環繞全身。

36 投投樂

回到正常世界，我再度造訪遊樂場，來到〝投投樂〞。這時〈我偷偷拿出十字弓，對準那根大棒子發射〉。向老闆要求玩一次，由於已做弊在先，順利贏得了獎品。

37 〝投投樂〞對應區



回到黑暗世界的投投樂對應區，依之前的方式將獎品玩具熊投入空槽內。將其電力順利切斷後，我走過去看了一下地圖，發現受影響的是〝政府建築〞區四周。

38 法院大廈 Hall of Justice

由中央門進入，發現法官已經不見了，而可憐的〝劍之守護者〞被懸在正中央，已然氣絕身亡！我打開右方的門，〈拿取其中的寶物：卷軸（ scroll ）〉。

39 撞球間 Pool

我再回到正常世界，來到撞球間找吉米，我再度設法和吉米對談（說完所有話題），但仍未有進一步的進展。

40 羅慕萊先生之屋 Raimezer's House

和羅慕萊太太再度見面，我向他探詢其他問題，但她似乎十分生氣，門一關就不理我了，只好作罷。

41 太平間 Morque

我突然想到，上次在太平間拉森醫師的辦公室搜索時，似乎有個抽屜忘了開。我趕快再回到太平間，進入辦公室，〈打開抽屜仔細搜查〉，果然翻到了一本小册子。打開一看，原來是一本地址簿。仔細看一看，哇！吉米和莉塔的姓名都在裏面，莉塔的名字旁邊還畫了四顆星星！可惡的拉森，原來一切邪惡之事他也有一份！我想這件事有必要和傑克談談。

42 家 Home

坐上長凳，沒多久傑克就出現了。我將這段期間所獲得的新線索告訴傑克，傑克似乎有點退縮了，不再主動要幫我出啥新點子。

43 撞球間 Pool

我再度回到這間光線昏暗的房間，質問吉米他的名字爲何出現在拉森的小册子上。吉米見紙包不住火，只好惱羞成怒，趕我出去。

44 羅慕萊先生家 Ramizer's House

我看到傑克生氣的樣子，突然想到瑞蒙太太對我的問話似乎也有相同的激烈反應。來到羅慕萊先生家，突然見到傑克鬼鬼祟祟的在敲門，接著立刻入內。〈我偷偷潛行到窗外（連看二次）〉看到瑞蒙太太正在數著一大疊鈔票，接著就拿給吉米。我見機不可失，〈立刻拿出照像機，拍照存証〉。

45 辛姆斯醫師 Dr.sim



頭又痛起來了，該是再度造訪辛姆斯醫師的時刻了。我躺在舒適的沙發上，放鬆自己。辛姆斯醫師再度詢問我一大堆問題，但是從他言談之間，我發現他並不相信我所說的話，只是爲了賺鐘點費而和我敷衍。旣然如此，我也不想浪費自己的時間，因爲前幾次催眠之後感覺頭痛的症狀都有比較減輕，所以這次再要求他爲我施行催眠術。

看著他手中的懷錶，我感到眼皮逐漸沈重…。朦朧之中，我看到漢克，吉米和市長太太坐在黑暗世界的食品間內，他們正在高談闊論，突然，三個人都轉向我，叫我看看自己的腳，我低頭一看，雙腳的布鞋都在滴血！

在驚叫聲中驚醒，我只想趕快回家，再找傑克聚聚。

46 家 Home

坐上門前的椅子，沒多久傑克又出現了。傑克的眼神看起來怪怪的。我把所發生的事全部告訴他，他建議我像個男子漢，到撞球間和吉米談個明白。

47 撞球間 Pool

我這次抱定決心，不再退縮。我質問吉米爲何出現在瑞蒙太太家，爲何出現在瑞蒙太太家，爲何又收受她的一大筆金錢。吉米見事跡敗露，再也無法隱藏，拿出一把手槍對準可憐的流浪漢，我見人命關天，立刻衝往兩人之間，不料吉米身手敏捷，一拳就把我打倒在地上。傑克突然衝進來，把吉米打昏，扶我起來。我向傑克道謝後，發現流浪漢已不見縱跡。

48 流浪者之家

我撞球間的旁門走出，來到流浪者史林（ slim ）的破舊搭建屋。史林經過剛剛一場惡鬥，看來神情似乎不太好。我和他談談剛剛發生的事，他卻一直向我道謝，說我在撞球間如何的擊倒吉

米，救他於毫髮之間。奇怪？他的頭腦有問題，難道連眼睛也出了毛病嗎？

他提到爲何懷疑傑克是兇手的來龍去脈，原來他曾經在羅慕萊太太的手提包〝摸〞了一封信，從信中內容，他發現吉米和羅慕萊太太一直有在往來。他沈重的把信件交給我，希望我代轉給保安官，因爲在警長眼中，他只是個瘋子，由我轉交或許能引起保安官的注意力。

49 武器店 Gun Shop

回到撞球間，發現吉米也已然不知去向！不行，我非得趕緊找回他不可，否則他又會在外面繼續爲非作歹，殘害無辜的性命。不過在這之間，我還有更重要的事要完成。

我再度奔波，回到黑暗世界的武器商店。〈我把吉米的槍交給店主〉，店主見此物正是他所需要的材料，心中相當高興，立刻做了一把生化槍給我。我試射了一下，果然威力強大，火力十足。

50 遊樂場 Carnival

我拿到了利器，自然要趕快試試。回到遊樂場，我走到〝射射樂〞場地，〈拿出生化槍，趁老闆不注意時，對準目標亂槍掃射〉。原來我的槍法並不差，只是這裏的槍沒有經過校準罷了。老闆一抬頭，見靶子全部都不見了，立刻質問我。但事實擺在眼前，他只得把獎品給我，並希望我永遠不要再光顧他的店。

突然保安官出現了！他不改一貫冷嘲熱諷的說話方式，仍然說了一些譏諷我的話，〈但是當我把史林交給我的信件遞送給他時〉，他仍欣然接受，態度也變得和善些了。

51 辛姆斯醫師 Dr.Sim

奇怪，頭痛的頻率似乎越來越高，只好再拜訪辛姆斯醫師。辛姆斯醫師似乎並不驚訝，吩咐我躺下。他依慣例再度詢問我一些問題，但我只想儘快解除頭痛，要求他再對我進行催眠。在恍忽中，我又見到保羅，這次他變成了節目主持人，以誇張的方式在主持一個脫口秀，而我似乎變成了上賓座。保羅要我選擇想看的影片，我隨意選擇後，也看完了三段影片。突然，我見到了莉塔，臉上被數根尖刀穿過！我在驚叫聲中醒來，全身被冷汗浸溼。

走出診所，突然有個面色不善的人擋在前方。原來他是FBI的幹員，奉命接手，原來的警長已經不準再承辦此案了。他一直不停的向我問話，越說過份，我已經超過了忍耐的極限，揮拳揍他。這次準頭不錯，他立刻就應聲倒地。雖然出了心中一股怨氣，不過麻煩闖大了，還是趕快找傑克想辦法吧！

52 家 Home

傑克這次眞的決定要置身事外了，或許是事情已經超出他所想像的程度了吧！還是另有原因呢？

53 〝射射樂〞對應區

我回到黑暗世界，來到〝射射樂〞對應區，〈將玩具熊投入…〉，再走到地圖旁看一看，原來武器商店的電力已經被我關掉了。

54 商業區 businees district



我來到武器商店左方的門前，發現由於電力被切斷，門已經可以打開了。〈我將門打開入內〉，到處看看，在桌上有個怪爪，我想起了這是在上次黑暗世界給我的夢境中，將我腦袋剖開的怪東西。〈將怪爪拿起放入衣袋，我順道看了一下桌上的一張圖樣…〉哇！這張解剖圖說明了外星人正準備將胚胎移植到人類的腦部，直是可怕！

55 保羅之家 Paul

回到正常世界，我想起了保羅那間不願讓外人進入的小屋，或許藏有不可告人的秘密，於是來到保羅房前。

保羅依然在澆水，我發現他的水源開關就在屋旁，似乎不在他視線範圍內。〈我拿出怪爪，偷偷溜到他身後，用怪爪把水源開關關掉〉。保羅正澆得高興，突然之間沒水了，立刻回頭查看究發生了什麼事。我立刻回頭查看究竟發生了什麼事。在千鈞一髮之際，我立刻溜進保羅的屋子內。

裏面雖有很多個抽屜，但沒有一個打得開。我只好再往內室走入。〈我看看左方桌上，似乎有一些奇怪的收據〉。四處都仔細搜，並沒有發現什麼證據。〈突然我低頭一看，在書櫃下方的地板上有幾道刮痕〉，嗯，應該是秘門的痕跡吧！〈我用力

一推，果然出現了一道秘密入口！〉

走進去，哇！整個房間的擺設，都顯示了保羅就是所謂的〝shape shifter〞。我〈拿取左方的鑰匙〉，保羅突然衝進來，對我展開攻擊，在不得已的情況下，我只好反擊，一個不小心，保羅被自己的尖刀刺死了！

又闖禍了！我趕快逃離現場。爲了充分把握時間，我必須在警方通緝我之前趕緊進入莉塔的房子一探究竟。我往左走，來到保羅的五金行。〈拿出剛剛在保羅密室中拿取的鑰匙〉，果然順利把門打開。進入五金行，我東翻西找，仍然沒有找到什麼特殊的東西。爲了引開布朗副警長的注意力，〈我壓下牆上的鈴〉，果然鈴聲大作，我趕快溜出來躲在暗處。

待副警長中計未查看後，我立刻往左走，進入莉塔的屋中。看到滿屋的中南美風味擺飾，另我不禁又想起她，心中不禁一陣感傷。〈我走到左方桌子前，拿起莉塔的一張便條紙〉，閱讀其中的內容。啊 ?! 原來我的感情被欺騙了，莉塔只是把我當傻瓜，根我不在乎我對他付出的關心和時間，原來她喜歡的是保羅這傢伙。我眞慶幸剛剛把他殺了，終於一洩心頭之恨。瑞塔提到了她要去參加一個〝心靈閱讀的聚會〞，希望她還沒去，而且票還在她的房間，這樣我才有入手之處。

我往左走入莉塔的臥室，四處看看，〈在鏡子的左下角找到了票〉，我抬頭看一下鏡子，突然鏡中的影像變成了傑克！還向我扯了一大堆莫名其妙的話。反正怪事我見多了，早已習慣。

56 潘杜拉 Pandora

根據便條紙上的描述，〝心靈閱讀〞的地點是在遊樂場的某個地方。這不難找，有誰最適合這工作呢？我來列占星的潘杜拉前，〈將票交給她〉，她立刻爲我進行一次小晶球法術占星。在影像中，我發現自己從小就被騙了。原來我房間中的衣櫃根本來沒有被鎖過，我之所以一直打不開，只是因爲潛意識中的印象在作業。

57 家 Home

我迫不及待的回到自己的房間，〈打開衣櫃…〉，又是一面鏡子 ?! 莫非又是另一個通往黑暗世界的入口？我毫不猶豫伸出雙手，一股吸力將我拉入鏡中。

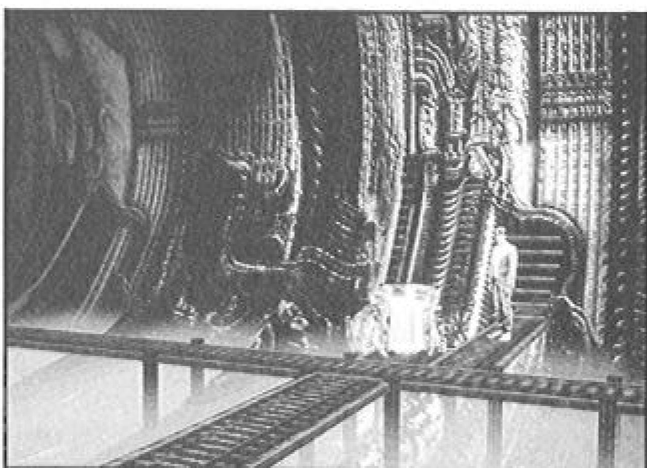
58 黑暗世界祕室

果然來到了黑暗世界！〈我到左方，用盡全身的力量拔起揷在雕像上的劍〉。低頭看看地上的箱子…啊！裏面竟是我遺失的布鞋和母親遺失的菜刀，上面還沾滿了血跡!! 原來殺害莉塔的兇手竟然大大方方的我房間走出，還偷取我的布鞋及母親的菜刀！



這房間已沒有什麼特殊的東西。我由右方出口離開，咦？怎麼又回到了廚房，但是氣氛似乎怪怪的。我詢問母親這一切到底是怎麼回事…突然母親的頭爆裂開來，血濺四地！瑞塔的頭顱也浮出於鍋子上。我和瑞塔交談，終於明白了所有的迷惑，也知道自己所剩的時間不多。

59 能源中心 Power center



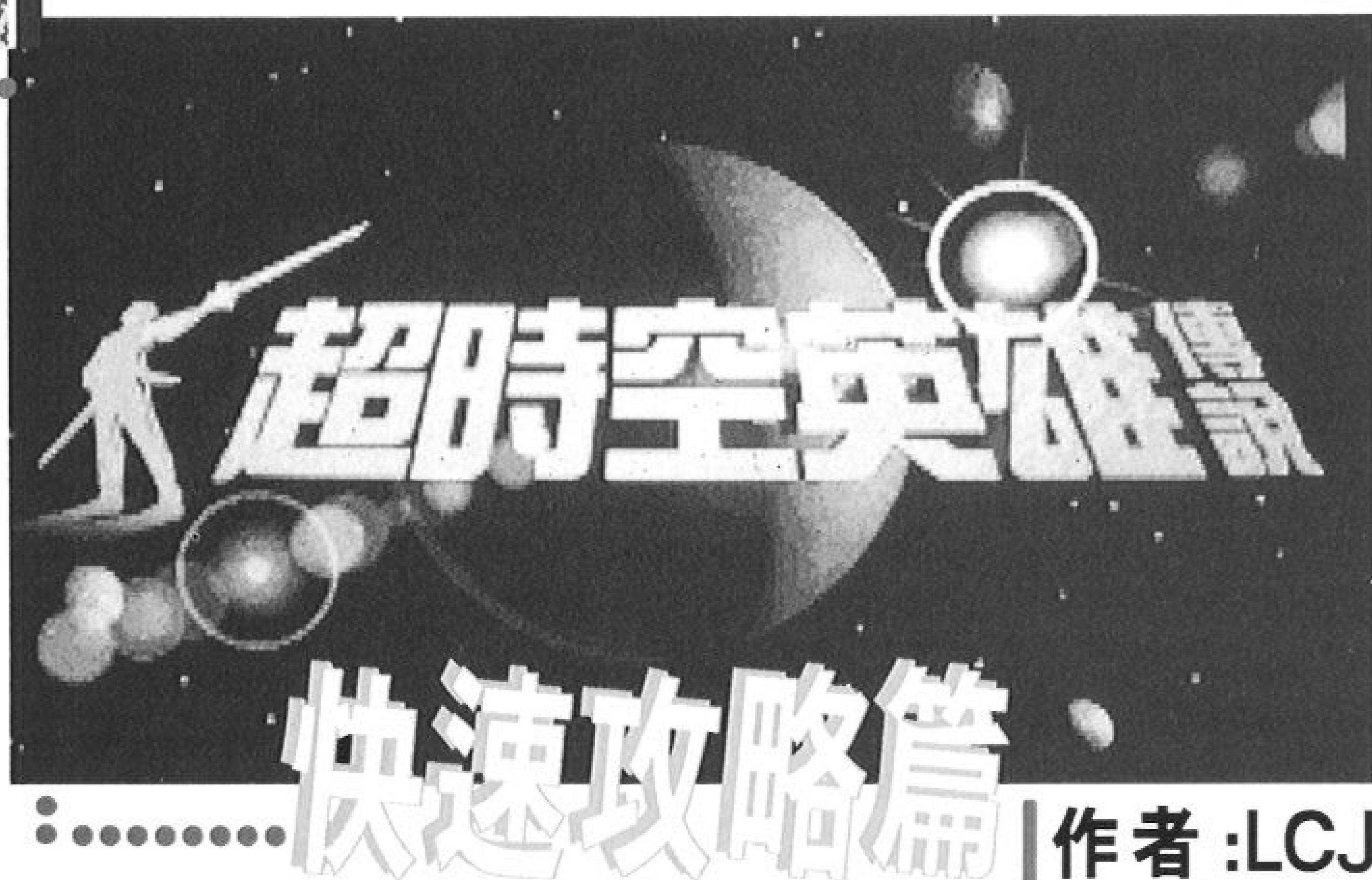
我趕快回到黑暗世界的能源中心，在發電機的房間往右上方走出，來到外星人的 Behemroth 孵化室，不料它已經破箱而出，我立刻趕往〝迷宮出口〞處。（注意：此時請先存檔。到了迷宮出口，由〝右方〞進入，依↙↖↓↓↓↖↓↓↘↙↓↘↙即可）。我終於比 Behemoth 早一步來到鏡子前，用刀殺了它。

我立刻再趕往發電機（ power generator ），〈將卷軸和光棒放入左方的發電機，讓機件負載過度而燒毀，再拿出寶劍，朝右方的電線一砍…〉，外星人的太空船就爆炸啦！

60 尾聲

我發現自己正躺在錫姆醫師的房間，趕快起來。傑克正站在我面前呼喊我的名字，辛姆斯醫師躺在地上，已然氣絕多時，我詢問傑克這一切究竟是怎麼一回事，爲何事情會是如此？傑克竟告訴我他就是我黑暗世界的化身，所有的人都是他殺的。我立刻衝向他，兩人扭打成一團。一不小心，傑克的刀子刺入我心臟，我只覺眼前一黑，便倒下不省人事。（此時玩家變成扮演傑克，只要四處看看，由前門走出便可結束遊戲）

攻略部份



作者 :LCJ

前言 本篇攻略的完成得助於宇峻科技甚多，其中劇情、勝負條件與寶物的資料完全由該公司提供，在此利用一些篇幅表達筆者的謝意。

第①關 序章－進入異世界

劇情 無意中進入時空裂縫，而被傳送到另一個時空的孟祈，在完全陌生的山裡面，也不曉得該怎麼辦才好，只好延著山路走著，好不容易發現一個年輕人，不過這個年輕人好像受傷了！

◆勝利條件：打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈或楊鐵陣亡。

◆寶　　物：鐵劍，布帽，藥草，力量之酒

攻略 本關只是讓玩家熟悉一下環境，所以難度並不會太高。而且在第三回合就會有神秘劍客出來助陣，玩家只要小心不要讓主角與楊鐵被敵人的隊長砍死就好了。如果能夠計算得好，在神秘劍客把敵人砍得差不多的時候，讓孟祈與楊鐵上去補給敵人最後一刀，那麼等級很快就能夠提升了。

第②關 逃出紫霞山

劇情 無故被帝國軍追殺的楊鐵決定前往尋找父親的朋友張青，以便查出爲何父親被害和自己被追殺，而孟祈被空間傳送點傳來此地後，也不曉得如何回去，又只認識楊鐵一人，所以只好和他同行。兩人沿路行經紫霞山，看到前面有一群人不知爲何在爭吵，兩人決定暗中觀察這些人在做什麼。

◆勝利條件：打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡。

◆寶　　物：銀劍，藥草，藥草，龍之鱗

攻略 本關在地形上我軍稍微佔了優勢，只要能迅速移動到 NPC 身邊，然後利用階梯的高度差來攻擊位於下方的敵人，要解決這些敵人並不難。利用雙方在混戰的時候，可以派人從敵人的後方繞過去，把寶箱中的東西拿到手。

第③關 尋找大劍師

劇情 一行人離開紫霞山後，地勢較平坦，路也好走多了。雖然大家一路留意尋找大劍師張青，可是一直沒有任何發現，此時糾纏不清的帝國軍又出現了。

◆勝利條件：打敗所有敵人。出現了。

◆失敗條件：孟祈陣亡。出現了。

◆寶　　物：銀劍，皮靴，玉佩，疾風靴

攻略 本關的敵人不會太難解決，但是要拿到所有的寶物可不是那麼容易。在左上方的寶箱中放置有能增加移動力兩點的疾風靴，想要拿到這項寶物，必須用四個人將最後一隻敵人圍起來，然後派人將疾風之靴與其他的寶物都一一拿到手。在拿寶物之際，別忘了派人探索山洞，這樣在任務結束後，才能到山洞中尋寶。

山洞 在山洞的四個寶箱中，其中一個放有青銅甲。讓主角穿上疾風靴後，以最快的速度將青銅甲拿到手，然後穿上它並趕快退回原來的位置，以免在敵人的圍擊下陣亡。在山洞中最難纏的敵人就是那兩隻鱷魚，在擺好陣形後，把他們引進來夾殺。在水中的水蛇攻擊力並不像鱷魚那麼強，而且防禦力也不高，可以讓玩家好好地練功。

第④關 鏡湖古城

劇情 楊鐵聽了張青的話，決定前往赤子國尋求合作，共同對抗迦納大帝，中途來到了位處迦納帝國邊界的鏡湖古城，鏡湖城已有五百年的歷史，由於臨鏡湖而得其名，克來恩所要尋找的妹妹就是住在鏡湖城。衆人覺得若同時進城，太多人恐怕會引起帝國軍注意，所以決定讓雪兒、歐茲陪同克來恩進城找

他妹妹，順便購買一些日用品，其他人則在城外等待。

在城外等了半天，一直沒有看到雪兒他們回來，又過了一陣子，歐茲匆忙地跑過來說出事了，原來他們進城時被帝國軍發現而被困住無法脫身，歐茲也是靠幾個人殺出一條路，才勉強逃出來求救。大家聽了以後，馬上決定一起前往救援。

◆勝利條件：打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡。

◆寶　　物：小型盾，手矛，神鷹之羽，藥草

攻略 如果玩家在前一關的山洞中已經好好練過功了，那麼本關打起來將會非常地容易。戰鬥開始後先將人員往後退，組成一道防線以抵擋敵人的進攻。將敵人的小嘍囉都除去後，派人將格斯團團圍住，讓等級比較低的人可以趁機增加經驗值；不過同時也別忘了派人四處搜括，把寶箱中的東西全部拿到手。本關只要不要去招惹在後方觀戰的土神巫與豬頭龍，要過關是易如反掌的事。

第⑤關↓ 清澈如鏡的鏡湖

劇情 一行人好不容易擺脫了帝國軍的糾纏，來到了迦納和赤子國的邊境鏡湖，鏡湖因湖水清澈如鏡而得名。從迦納到赤子國有兩條路，一條是官道，路程較遠，但路面較寬大平坦，是一般人所行之路；另一條是鏡湖小徑，路較不好走，且廣大的鏡湖據說常有湖怪出沒，所以已經沒人敢走這條路了。衆人因官道較遠，且會跟帝國軍正面衝突，而湖怪究竟只是傳說，不一定是眞的，所以大家決定走鏡湖小徑。

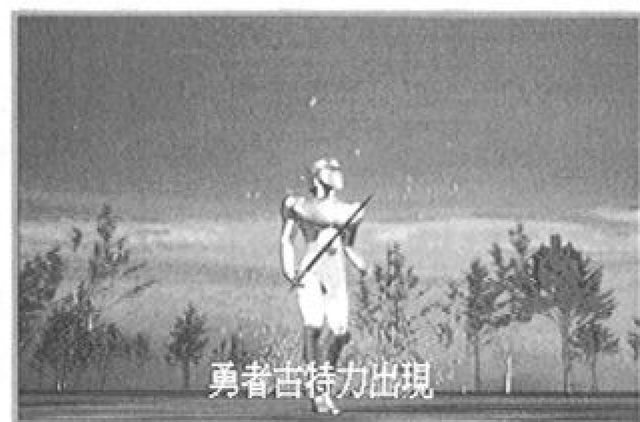
◆勝利條件：50 回合內打敗三頭湖怪。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過 50 回合。

◆寶　　物：解毒草，藥草，回復葉，魔草，魔法之酒

攻略 本關的作戰策略可以照史萊德所說的，將湖怪引到三面臨陸的地方解決；如果找不到這樣的地方，兩面臨陸的地點也是可以。雖然湖怪的確是一個不弱的對手，但是本關最難纏的，莫過於埋伏於各個隘口、水陸兩棲的鱷魚了；這些鱷魚不但攻擊力強，而且皮厚無比，所以砍起來也不會賺到多少經驗值，最好是派一些等級高的人趕快將他們除去，以免影響部隊的推進。除了鱷魚以外，水蛇與湖怪的防禦力都不高，所以可以讓等級低的人好好地練功；筆者光是靠水怪練功，就把主角與茱笛的等級各提升五六級以上。不過練功時可別讓湖怪給跑了，否則要再捉到牠可是很困難的。

山洞 本關山洞中的敵人也只有水蛇與鱷魚，所以先除去鱷魚後，就可以好好地撈經驗值了；由於這個山洞沒有回合的限制，所以玩家要練多久都可以。在寶箱中的寶物共有力量之酒、巨劍、長弓、彎刀與大鎚，只要在將敵人全滅之前把它們都拿到手就行了。





第⑥關↓ 反叛的魔法師

劇情 孟祈和大家離開了迦納帝國，來到了赤子國，沿途看到不少赤子國軍隊在移動。問了附近的居民，才知道是帝國軍又派大軍入侵，大家想說赤子軍應能抵抗，也就沒去管它。孟祈一行人一路直奔赤子國王宮，到了王宮外遇到赤子國大魔法師芳瀰彤與迦納軍勾結，由迦納軍派大軍攻打邊境，迫使赤子國的軍隊全部調往邊境，然後再由她帶人攻打內部空虛的赤子國王宮，孟祈等人決定幫赤子國王對抗芳瀰彤，以瓦解迦納大帝的陰謀。

◆勝利條件：打敗芳瀰彤。

◆失敗條件：孟祈陣亡或曲圓吉陣亡。

◆寶　　物：藥草，十字弓，力量之酒

攻略 本關最重要的是，就是要先把一些具有遠程攻擊力的敵人，如獵人與法術士都一一除去，以免造成我方不必要的傷亡。除去這些敵人後，可以派人將芳瀰彤圍起來，讓魔法師與一些等級較低的人練功；唯一要注意的一件事，就是芳瀰彤的魔法殺傷力很強，所以最好先將敵人的修士也除去，讓她沒有機會大量地補血，只要在每個回合結束時，都只讓她留下一點點的 HP，就可以練功練好久了。

第⑦關

卡斯堤會戰

劇情 楊鐵等人和赤子國國王商談共同對抗迦納大帝事宜時，得知父親之死因，滿腔憤怒，正好迦納軍隊來襲，決定給迦納軍迎頭痛擊。

◆勝利條件：打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡。

◆寶　　物：藥草，回復葉，回復葉，回元草

攻略 因應劇情需要，所以本關的敵人只有小貓兩三隻，玩家倒是可以利用這個機會好好練一下主角的單人劍術；另外，別忘了派人到山洞中尋寶一番。

第⑧關

解救賽尼爾王

劇情 土神巫派一部份軍隊假裝進攻，誘出孟祈等人後，再親自率軍進攻赤子王宮。等孟祈等人打敗帝國軍後，回赤子王宮時，發現赤子國王被土神巫擒走，才知道中了土神巫的調虎離山之計。衆人知道事態嚴重，決定無論如何要想辦法救回赤子國王。

◆勝利條件：35 回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過 35 回合。

◆寶　　物：水晶球

攻略 本關敵人的前鋒部隊很強，如果不利用曲圓吉的召喚術，玩起來將會相當棘手。由於橋樑不利於某些兵種的移動，所以行進的時候要格外注意陣形，以免頭尾不能相互照顧，而給敵人可趁之機。部隊在推進到橋中之後，可以派人將部分的敵人弓兵與騎兵引過來，然後以召喚出的土精靈與火精靈將他們除去；只要能將敵人的前鋒部隊解決掉，其他的敵人就容易對付了。最後記得要先饒『土軍團長』與三個修士一命，讓他們可以相互補血，以幫助一些經驗值低的人練功。

第⑨關

神巫塔之戰

劇情 大神官和衆人很快的打敗神巫塔外的守軍，為了趕快救出赤子國王，所以大家迅速進入神巫塔內救人。

◆勝利條件：50 回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過 50 回合。

◆寶　　物：巨斧，回復葉，僧衣，魔法之酒，回元草

攻略 在消滅中央地帶的敵人後，應該調整一下隊形，因為等一下會有大批的敵人騎兵部隊從後方偷襲。在決定與敵人騎兵交戰的戰場時，不妨考慮中央地帶，因為該處有『護城河』的保護，只要玩家能守住對外唯一的一座『橋』，就可以不必擔心後方魔法師部隊會遭到敵人的攻擊。由於時間有限，所以不要在這些騎兵上面浪費太多時間，以最快的速度打發他們後，就要趕緊轉向攻擊最左側的敵人。在攻擊左側敵人的時候，要特別注意地形的效果，因為該處的河流位於最低點，所以先渡河的人處於最不利的狀態。要解決這問題，可以先隔著河流對敵人展開遠程攻擊，然後再逐步往後退，引誘敵人追來，然後趁敵人渡河的時候加以攻擊。至於放在敵人後方的寶箱，則可以利用曲圓吉召喚出來的精靈前去搜括，這樣一來可以避免主力部隊的傷亡，二來則可對敵人前後包夾。



第⑩關

土神巫之戰

劇情 打敗了無數的帝國軍後終於進入神巫塔的最上層，這裏有土神巫所率領的精銳部隊駐守，所以對衆人而言是極大的考驗。

◆勝利條件：40 回合內打敗土神巫。

◆失敗條件：孟祈或賽尼爾陣亡或超過 40 回合。

◆寶　　物：詛咒之刀，大神官之戒

攻略 本關最大的挑戰並不是土神巫，而是那些由他召喚出來的豬頭龍。這些豬頭龍可怕的地方在於他們是採用飛行的方式移動，而且他們遠程的酸液攻擊可以讓一些防禦力較差的隊員馬上掛掉，所以不要讓魔法師靠近他們。要對付豬頭龍，除了利用弓箭手與劍士外，還可以讓曲圓吉召喚出一些精靈來作遠程的攻擊；雖然豬頭龍也是練功的好對象，但是一不小心反而可能使一些人員陣亡，所以還是先用精靈將他們除去比較好。至於土神巫，雖然空有一些強力的土系法術，但是只要玩家能將他的體力砍到只剩一點點，那麼他連休息的時間都不夠了，那有時間再施這些法術呢？拿他來當練功的沙包也是不錯的選擇喔！

第⑪關 西城之役

劇情 合衆人之力總算擊敗了土神巫並救出赤子國國王，一行人回到赤子國後開始商議對策，爲了對抗迦納大帝的侵略行動，赤子國國王決意與諸鄰邦聯合起來對抗迦納帝國，而聯絡鄰邦的重責大任就落到孟祈等人身上，另外曲圓吉由於要處理國內事務，所以不能和衆人前往，不過赤子國國王派了魔術士郝西瑟、修士蓮喬伊以協助衆人。

一行人到了鷹族所在地後，鷹族女王凱莉斯告訴孟祈，由於其妹被加丁將軍捉去關在西城，爲了其妹的安全所以他不敢和迦納大帝對抗。孟祈和大家商量的結果，認爲要使鷹族加入對抗迦納大帝的陣營，唯有將其妹救出，因此決定前往西城救出其妹。





◆勝利條件：30 回合內打敗加丁。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過 30 回合。

◆寶　　物：回復葉．長槍

攻略 本關玩起來有點趕，因爲大頭目加丁將軍的防禦力很強，要砍上幾個回合才能砍死他，而且在開打沒有多久之後，還會有敵人的各個小隊從四方趕來支援。如果您想要好好地練功，那麼不妨將這些支援的敵人一一消滅；否則筆者建議您還是速戰速決，將加丁將軍儘早除去，以免夜長夢多。要除去加丁將軍，可以派防禦力較高的人當先鋒，把魔法師與弓兵放在後面，然後一步一步向他逼進，在前鋒擋住他的攻擊後，用法術及劍術以最快的速度將他格斃。

第⑫關 安哥拉高原

劇情 孟祈等人救出黛薇菈後，再度前往鷹族，凱莉絲得知其妹被救出後，非常高興，馬上答應同盟對抗帝國軍，而黛薇菈因爲感謝大家救她出來，所以自願加入孟祈的軍隊幫助大家。接著孟祈等人繼續前往安哥拉高原尋求世居於此的狼族同盟，到了安哥拉後，卻因黛薇菈的關係而遭到誤會，原來最近鷹族和狼族一直處於交戰狀態，所以當狼族看到鷹族的人，自然就認定孟祈等人是入侵者，因而準備戰鬥。

◆勝利條件：40 回合內打敗亞力。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過 40 回合。

◆寶　　物：回復葉．力量之酒

攻略 本關提供魔法師練功的大好機會，不過如果您不能擋住敵人騎兵隊的第一波攻勢，那麼傷亡將會十分慘重；由於敵人騎兵的速度快，而且又具有兩格的攻擊能力，所以不小心落單的人，可能一下就被敵人消滅了。爲了抵抗這波猛烈的攻勢，可以將防禦力強的人放在外圈進行肉搏戰，讓魔法師與弓兵躲在內圈偷襲；如果能讓狼族打前鋒，然後玩家再來收拾殘局，那就更好了。

化解了敵人的第一波攻擊後，可以將人員移到懸崖邊，將附近的敵人都引到山腳下，然後魔法師就可以利用這個機會大施地震術與火球術，一次把經驗值賺個夠。將山腳下的敵人都砍完後，先個派人去探索山洞，然後就可以拿亞力開刀了。

山洞 這個山洞中藏有龍泉劍、魔草、銀弓與遠古劍譜等好東西，不過負責看守的黑騎士攻擊力很強，所以要小心行動，以免有人遭到圍毆而陣亡。如果想要利用黑騎士來練功的話，那麼不妨利用地形上的高度差，從上方給敵人當頭棒喝。

第⑬關 解救圍城

劇情 狼族也加入同盟後，孟祈等人開始打道回赤子國，途中得訊，赤子國的盟城被帝國軍包圍危在旦夕，孟祈等人急忙趕去解救圍城。

◆勝利條件：45 回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡或 NPC 全滅或超過 45回合。

◆寶　　物：魔草．金仙草

攻略 本關的東西兩側都有敵人，不過據筆者的觀察，西邊的敵人較強，而東邊的敵人較弱，所以玩家應該先趕往西邊救援。雖然這些敵人的數目很多，但是嚴格說起來，他們只是佔了地勢上的優勢，並沒有特別強悍的敵人，所以對玩家不會構成太大的威脅；只要利用魔法師在後方施法，就可以將大多數的敵人收拾掉了。

第⑭關
迷幻森林

劇情 解救盟城後，孟祈等人即刻回赤子國王宮，告知賽尼爾已和鄰邦結盟之事，賽尼爾隨即命令整備好的軍隊出擊，由於會合了狼族和鷹族的軍隊，因此和帝國軍的戰事在初期還算順利，但當盟軍乘勝追擊時，總是會受到帝國軍的木神巫施法阻撓，而無法前進。孟祈等人知道後決定隨軍出發，等兩軍交戰時，他們再趁機攻打木神巫本部。

◆勝利條件：30回合內打敗木神巫。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過30回合。

◆寶　　物：神鷹之羽，元氣之酒，魔草，回元草，回復葉

攻略 本關屬於森林與草地的地形，所以部隊移動起來相當不便，加上敵人在各個高處或隘口都部署了弓兵，對於我方的魔法師與飛行部隊構成了不小的威脅；幸好還有神祕劍客帶了一堆劍士來支援，否則打起來要花上不少的時間。由於本關的地形不利於移動，所以要利用傳送術將一些移動力較低的人往前方送，儘量早將人員聚集到木神巫所在的位置附近，才可發生避免時間不足的情形。木神巫由一些武士所保護著，如果以劍士去和他們硬拼，可能討不到甚麼好處，要是能先消滅敵人的弓兵，然後再派黛薇拉除去那些武士，這樣我們就能拿木神巫來練功了。

山洞 這個山洞中的寶物有黃金斧與黃金弓，而且負責看守的黏怪攻擊力不強，倒是可以拿牠們來練練劍法。





第⑮關
傳說中的遺跡之島

劇情 打敗了木神巫後，又得到劉隊長的幫忙，同盟軍的實力日益茁壯，無雙原建議趁勝攻打鎮守水都荷里城的水神巫，但劉隊長告知水神巫有法術能牽引河水，將土地淹沒，若直接對戰可能會吃虧，所以建議先去尋找地靈珠，利用土剋水的特性，對付水神巫。而傳說東面海上有一小島，地靈珠可能藏在島上的遺跡裡，因此衆人決定前往一探究竟。

◆勝利條件：25回合內取得地靈珠。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過25回合。

◆寶　　物：魔法酒，智慧之書，地靈珠，回復葉

攻略 本關最需要注意的敵人是梅莎，因爲她是採用飛行的方式移動，而且只要被她的特殊攻擊所擊中，就有可能會被石化。想要除去梅莎，最好的方式就是利用弓兵搭配黛薇拉，就可以剋住她們了；如果能夠避免梅莎的石化攻擊，那麼甚至可以讓魔法師輪流砍她們練功。至於本關唯一的一隻惡魔最後一定會落入玩家的手中，到時候電腦會讓您決定牠的生殺大權，如果您放牠一條生路，以後牧師系的召喚法術技術力達到八十點後，將可以施展惡魔召喚這一項法術。

第⑯關
水都荷里城

劇情 孟祈等人在遺跡之島取得土之珠後，出發前往到水都荷里城，荷里城是帝國有名的水都，房屋建築都是臨水而建，形成一獨特的景觀。

◆勝利條件：35回合內打敗水神巫。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過35回合。

◆寶　　物：緞帶，黃金杖，魔法之酒，回復葉

幫手，所以打起來格外地輕鬆。唯一比較麻煩的，是來自水中的鱷魚及敵人所召喚出來的精靈，不過把他們都交給黛薇拉處理後，應該很輕鬆就可以解決了。在掃除了第一線的敵人後，可以把部隊一直開到最左側的橋前面，然後再進行一番整頓，調整隊形以防止敵人突發的攻擊。如果能利用黛薇拉將敵人引到橋上，然後利用雙人劍法將他們一舉消滅，等一下打水神巫就容易多了。利用本關的敵人，可以好好練一下雙人劍法；要是劍士都能練會了雙鳳劍法，以後幾關就沒有甚麼大問題了。

第⑰關 火燄山

劇情 孟祈等人和同盟軍一路往前推進，靠近火燄山時，氣溫突然昇高，前面被火山熔岩阻隔住，同盟軍一時無法前進，孟祈一行人到了熔岩處，使用了水之珠，由於對水之珠的用法並沒有完全瞭解，所以只能熄滅一部份的熔岩，但總算有一條狹隘的通路，孟祈等人就沿著狹隘的通路往前走，當走到一半時，埋伏在此的帝國軍出現了，於是展開了一場戰鬥。

◆勝利條件：30 回合內打敗火神巫。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過 30 回合。

◆寶　　物：破冰矛，火燄弓，回復葉，回復葉，化石草

攻略 本關的敵人主要分布在三個地方，離玩家最近的一批是火神巫及一些魔法師，東側與西側的部隊則是支援的劍士部隊。由於遊戲的回合限制只有三十個回合，所以玩家應該以最快的速度將這火神巫除去，否則等到這些劍士都趕過來以後，要在時間內完成任務就會覺得有點趕了。雖然這些支援的劍士部隊可以提供玩家練功的機會，但是他們每個人都會施展爆裂劍法，所以不但砍起來很浪費時間，而且如果一不留神，可能還會遭到敵人劍術的反噬。



第⑱關 魯大將軍

劇情 越來越接近帝國首都，敵人也逐漸增強，但同盟軍還是一路浴血攻到帝都外，這時由魯將軍率領的右禁衛軍已在城外嚴陣以待，孟祈等人因不願多傷無辜，所以劉隊長勸降魯將軍，但耿直的魯將軍堅持死守，衆人不得已只好與他對峙。

◆勝利條件：15 回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過 15 回合。

◆寶　　物：解毒草，化石草

攻略 本關因爲地形的關係，所以洞穴的入口是無法用滑鼠選取到的；如果您試了老半天，都發現無法找到山洞的入口，那麼用鍵盤選就對了！這個山洞的入口是開向東南方的，只要您多利用存讀檔，然後用鍵盤來選取位置，那麼一定可以找到入口的。

至於本關最主要的敵人－魯大將軍與他的手下們，雖然等級都相當地高，但是他們都不會主動攻擊，所以慢慢砍也可以砍贏的。不過本關最重要的任務就是爲下一關的苦戰作準備，所以最好能讓每一個劍士都練成雙人劍術中的八龍劍法。

山洞 在這個山洞中放有風雲杖、銀絲衣、鎖子甲等好東西，雖然是惡魔所看守著，但是他們的數量不多，所以只要小心一點就可以解決了。



第⑲關 迦納帝都之戰

劇情 終於攻入迦納帝國大都的同盟軍，正準備一鼓作氣打敗迦納大帝，但迦納大帝也聚集所有兵力準備做最後的反擊，因此這一場關鍵性之戰，就顯得格外重要，兩方面都是勢在必得。

◆勝利條件：60 回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過 60 回合。

◆寶　　物：白金斧，戰鬥之書，遠古劍譜

攻略 本關的敵人可分爲三大群，前鋒是由齊大將軍所率領，側翼則由金神巫坐鎮；至於負責殿後的，當然是遊戲前半部的頭號敵人－迦納大帝了。面對這麼強大的敵軍，最好的策略當然就是分別引出、各個擊破了。雖然這個策略說起來很簡單，但是如果您在一開始的陣式就沒有布置好，那麼恐怕連齊大將軍這一關都過不了。

在部署部隊的時候，玩家應該把一些會用雙人劍的的劍士並排放在第一線，然後一開始就用八龍劍法將大多數的敵人除去；在施展完了八龍劍法後，剩下的敵人前鋒部隊大概也都奄奄一息了，這時候玩家可以再利用第二線的魔法師，施展大範圍的極熱光束補給他們最後一刀；如果有人在這兩波的攻勢後依然可以存活下來，那麼您就可以派其他的人上前圍攻了（不過大概活下來的只有齊大將軍一人而已吧？）

這種作戰模式除了在對付齊大將軍的前鋒部隊有效外，也可以拿來對付迦納大帝與金神巫的部隊。在施展完八龍劍法後，劍士的精力值大概也都消耗完了，這時候可以讓所有的人都休息，直到精力值完全恢復以後再前進。在缺乏強力的雙人劍術掩護下，如果想要以肉搏戰的方式來對打，要打贏數目如此龐大的敵人

將要花去很多的時間。

在劍士的精力都恢復後，接下來就可以把矛頭指向迦納大帝了。由於本關敵人的數目太多，所以一定要各個擊破，以免遭到敵人的前後夾擊。因此在攻擊迦納大帝的兵團時，千萬不要把金神巫的部隊也引了過來。迦納大帝的劍法非常地厲害，所以將他引出來後，要立刻把他砍成重傷，使他沒有機會施展劍術，否則我方可能有一堆人要慘死在他的劍術之下了。

在本關的戰鬥結束後，電腦會問您是否要接下迦納帝國國王的職務，如果您選擇了〝是〞，那麼遊戲就到此爲止了；如果您選擇了否，那麼將可繼續進行以下的各個關卡。

第⑳關↓火山口



劇情 打敗迦納大帝後，在他身上找到一張地圖，地圖裡是一大片的沙漠，在沙漠的中心點標示著廢墟，雖然沒人知道這代表甚麼，但這是迦納大帝留下的唯一線索，所以也只有循線追查。而黛薇菈說在鷹族的北方有一沙漠，除楊鐵和劉隊長因事務太多無法隨衆人同行，其餘的人就一同前往沙漠調查。

◆勝利條件：50 回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈或拉拉陣亡或超過 50 回合。

◆寶　　物：火燄弓，仙靈之杖，魔花，元氣之酒

攻略 本關的敵人共有投石巨人、毒蠍與巨蜘蛛三種，雖然牠們的攻擊力並不強，但是都有一些令人頭痛的地方。像是遭到毒蠍與巨蜘蛛的攻擊可能會中毒，投石巨人的遠程攻擊加上高度差的殺傷力則相當驚人。面對這敵人最好採用法術、劍術或弓箭等遠程攻擊的方式，先將毒蠍與巨蜘蛛除去；至於投石巨人，則應該採取各個擊破的方法，一次引出一個來消滅。

第㉑關↓死亡沙漠

劇情 孟祈等人在火山口救了小龍拉拉後，一路往北來到了一個有死亡沙漠之稱的廣大沙漠。

◆勝利條件：50 回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈或拉拉陣亡或超過 50 回合。

◆寶　　物：龍之鱗，奎寧草，金仙草

攻略 本關是一大挑戰！因爲沙漠的地形非常不利於我方的移動，所以要調整隊形非常地困難；再加上敵人都是具有遠程攻擊力的弓兵與騎兵，如果一不小心，我方的魔法師與飛行部隊就有可能成爲槍下亡魂了。本關最重要的任務，就是趕快提升拉拉的等級，如果能把他練成飛龍，以後幾關就好打了。爲了避免拉拉與其他飛行部隊遭到敵人的猛攻，應該把敵人的頭目與弓箭手優先除去。

第㉒關↓斯里蘭大陸

劇情 一行人坐船一路往北而行過了幾天後見到了陸地，上岸後發現一個村落正遭到黑暗軍攻擊，村人不敵而紛紛逃走，衆人見狀立刻前往解救村民。

◆勝利條件：40 回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈或拉拉或全體 NPC 陣亡或超過 40 回合

◆寶　　物：烈日斧，力量之戒，聖騎士勳章

攻略 本關得敵人大多只會聚集在左上方，很少會主動出擊。由於地形上提供了一些由欄杆所圍成的地區，敵人通常不會殺進這些地方，所以可以把魔法師傳送到這些地方，然後對敵人施法。敵人的首領仍然是具有石化攻擊的梅莎，所以如果不能把她當作練功的對象，那麼就要快點除去她。在左上方的房屋旁有個甕，甕中放著力量之戒。

第㉓關↓解救騎兵隊

劇情 衆人見了奧里國國王後才得知，襲擊村落的怪物來自黑暗大陸，一般人稱呼他們爲黑暗軍團；幾月前黑暗軍團突然出現，見人就殺，殘忍無比，奧里國雖有派軍和他們作戰，但總是不敵，現在奧里國已有一半領土淪入黑暗軍團的魔掌，住在淪陷區域的人民生死未知。

了解一切後，孟祈和衆人決定幫



助奧里國擊退魔獸，解救人民。里奧國國王知道後很高興，並安排衆人在王宮裡休息幾天。就這樣過了幾天後，得知韓凱蒂的騎兵隊攻打黑暗軍團時，陷入困境，孟祈得訊立刻帶領衆人前往支援。

◆勝利條件：35 回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈或拉拉或韓凱蒂陣亡或超過 35 回合。

◆寶　　物：力量之酒，準確之戒，回復葉

攻略 本關在部署的時候，可以將魔法師放在較高的地方，然後派人將東半側的敵人引過來，利用法術加高度差海扁他們一頓。在我們引來東半部的敵人後，韓凱蒂所面臨的壓力就減輕了，但是她反而會不怕死地往左側的敵陣中衝去，所以我軍要以最快的速度將右側的敵人都肅清，才來得及把她救出來。



第㉔關 炎龍谷

劇情 孟祈聽了賢者之言以後，趕緊前往加薩神殿，半途經過炎龍谷，韓凱蒂本來要大家繞道而行。原來炎龍谷是龍族世居之所，而龍族和奧里國從來是互不侵犯，也無往來，若直接經過可能引來誤會。但這時拉拉突然說他就是住在炎龍谷，他可以帶大家進入，大家這才想起拉拉本來就是龍族的，一方面高興幫拉拉找到他的家了，一方面也高興不用繞道可以縮短不少到加薩的時間，所以一行人就進了炎龍谷。

◆勝利條件：50 回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈或拉拉或韓特陣亡或超過 50 回合。

◆寶　　物：龍之鱗，龍之鱗，聖萱果

攻略 本關的敵人是以洛克鳥爲主，這些敵人的攻擊力很強，所以不要讓人員落單，否則連被 k 兩下就掛了。要對付洛克鳥，使用弓兵與劍術最好用了。

第㉕關 加薩神殿



劇情 照著賢者的指示，衆人快速來到加薩神殿，但神殿被黑暗軍團的魔獸嚴密地守著，黑暗軍的赫爾遜又正使用黑暗力量要摧毀聖劍，所以孟祈要趕在聖劍被毀前取出聖劍。

◆勝利條件：25 回合內取得光明聖劍並打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過 25 回合。

◆寶　　物：風之珠，大劍師勳章，古特力鎧甲，光明聖劍

攻略 雖然本關的敵人都很強，但是從另一方面看來，也提供玩家一個練功的好機會；一開始只要能先將敵人的永恒戰士重創，剩下的敵人就不足爲懼了。不過在練功之前，最好先派人去奪取右上方中的古特力鎧甲，來給孟祈換上，這樣敵人的攻擊就不會造成太大的傷害了。光明聖劍則放在中央的寶箱中，不過只能派孟祈移動到該處才能拿取；如果使用傳送術將孟祈送到該處，則依然無法開啓寶箱。如果想要在最安全的情況下拿取光明聖劍，那麼可以先派人用法術等遠程攻擊的方式，將赫爾遜的生命力 k 到五十點以下，這樣孟祈去拿劍時就不會遭到攻擊了。不過在拿到光明聖劍後，筆者建議您先不要換上它；以原本較差的武器來練功，才能夠練久一點，多賺一些經驗值。

第㉖關 解救塔頓港

劇情 取得聖劍後，衆人打算攻下塔頓港，再前往吉貝島廢墟，但攻占塔頓港的黑暗軍已有所準備。正當孟祈等人準備要行動時，卻從遠處飛來一隻飛龍。

◆勝利條件：30 回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過 30 回合。

◆寶　　物：青龍刀，聖騎士勳章

攻略 強力打手拉拉又回來了！雖然他的等級被降了不少（如果您之前有好好練過的話），不過只要再練一下，馬上又可以將他升級爲具有特殊攻擊能力的冰龍或火龍了。

雖然我軍一開始就享有地形上的優勢，不過敵人也不會乖乖地跑過來送死，所以玩家的部隊還是要奮勇向前殺敵。這些敵人中，要注意的就是魔道士的地震術與魔劍使的劍術；至於洛克鳥，只要能在前兩個回合就除去牠們，就不會對我軍構成威脅了。

第㉗關 海上怪獸

劇情 哈克加入後，大船在哈克船長的控制下，原本平穩的開在海上，突然間船身開始搖晃，衆人才發現原來是海上怪獸來襲，於是急忙準備應戰。

◆勝利條件：30回合內打敗所有敵人。
◆失敗條件：孟祈或哈克船長陣亡或超過30回合。
◆寶　　物：魔戒，風行靴

攻略 在整個遊戲中，玩家大概只有在這一關佔有地形上的絕對優勢吧？雖然本關的敵人頭目－鮫魚具有遠距璃的特殊攻擊能力，但是玩家如果打不贏就躲到船的中央，牠又不能跑上船來咬你，所以本關可以說是最容易的一關了。除了易守難攻的地利外，本關特點就是敵人都是練功的好對象；雖然這些敵人的攻擊力也不弱，但是只要玩家不要下海與牠們搏鬥，那麼要獲取大量的經驗值就非常容易了。

至於本關的兩件寶物－風行靴與魔戒，則分別放在船隻中段兩側的水域中，在這兩個地區，各有一個方格的水面顏色與其他的方格不同（比較淺），寶物就放在這兩個方格中；想要拿取這兩樣東西，可以派拉拉與黛薇拉去拿取。



第㉘關 吉貝廢墟

劇情 擊退了海怪後，哈克將船加速，不久後見到了吉貝島。島上是一大片沙漠，上了岸後照地圖上的指示前進，終於來到了廢墟。

◆勝利條件：40回合內打敗所有敵人。
◆失敗條件：孟祈陣亡或超過40回合。
◆寶　　物：無

攻略 本關的難度不高，不但沒寶物，而且又不能練功，所以筆者建議您速戰速決，不要浪費時間了。對付這些敵人比較麻煩的地方，在於它們的武器都是射程長達八格的光線槍，所以一不小心，防禦力較差的人可能就會掛掉了。不過只要您能先將位於前方的一些ＬＶ５的衛兵先解決掉，那麼其他的敵人就起不了什麼大作用了。

第㉙關 黑暗大陸登陸戰

劇情 爲了消滅黑暗生物，衆人來到了黑暗大陸的艾斯海岸，岸上的黑暗軍已經嚴陣以待，看來，衆人所要面對的是一場比一場難打的硬戰。

◆勝利條件：60回合內打敗所有敵人。
◆失敗條件：孟祈陣亡或超過60回合。
◆寶　　物：箭神勳章，斬魔劍

攻略 本關的地形非常不利於移動，所以玩家在一開始就要擺好陣形，否則在敵人一開始的弓兵加騎兵的猛烈攻勢下，可能會死傷慘重。面對敵人強大的遠程火力，最好是使用炫光術將大多數的敵軍凍結住，然後派飛行部隊將敵人的弓兵一一除去，以免對我方的魔法師構成威脅。

如果能擋住敵人前鋒部隊的攻擊，那麼本關就容易過了，因爲雖然敵人還會再派出兩批的援軍，但是這些援軍當中都沒有弓兵，所以我方的飛行部隊就可以大展身手了。

至於我方雖然也會有曲圓吉、楊鐵、劉隊長與張青四個強力打手的支援，但是由於他們出現的地點在最左側，所以對戰局不會有太大的幫助，只要能讓張青練會八龍劍法，那麼就算達成支援任務了。如果嫌楊鐵與劉隊長的等級太低，筆者倒是有一個密技可以提供給您：由於程式會在楊鐵與劉隊長出現的第一個回合爲他們增加大量的經驗值，所以只要能在他們剛出現的時候存檔，然後再讀出來，嘿！嘿！您將會看見他們的等級就像坐雲霄飛車般地直線上升；只要在該回合重覆地存檔、讀檔，很快地他們兩個人的等級就會達到最高級了。如果能在該回合爲他們裝備上大劍師勳章再來存讀檔，那麼等級更可以一次升個夠喔！

本關的寶物中，箭神勳章並沒有放在寶箱中，而是放在中央上方的某個地方；該方格的顏色與附近的土地都不同，而且旁邊還有一棵樹，所以應該很容易找到的；派具有飛行能力的人去拿箭神的勳章時，別忘了再派人去探索一下山洞。

山洞 本關的寶物有晨星聖杖、神秘鎧甲與太陽弓，而且看守的敵人不強，所以很輕鬆就能將這些東西拿到手。在打敗巨龜之後，它牠將會自願加入您的隊伍，以後曲圓吉就能施展召喚巨龜這項法術了。

第30關 闇之山谷

劇情 進入黑暗大陸後，第一次作戰總算戰勝黑暗軍，接著眾人繼續往前推進，來到了一大片山谷前。

◆勝利條件：50回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過50回合。

◆寶　　物：大劍師勳章，箭神勳章

攻略 本關最令人頭痛的敵人，就是一堆敵人的人面獅身，這些援軍不但會飛行，而且還採用弓箭的遠程攻擊。如果不能鏟除這些敵人，部隊要推進將會非常地困難。如果您有一些防禦力較強的飛行部隊，那麼就以派他去將敵人引來，然後利用八龍劍法與風系的法術將這些人面獅身一網打盡。

除了人面獅身外，本關另一種令人頭大的敵人就是巴蛇。這些巴蛇會施黑暗系法術，如果魔法師太靠近牠們，就有可能會遭到法術禁錮；最糟糕的是巴蛇的首領巴托拉將軍還會施展水系法術，如果稍不留神，可能會在敵人的法術與特殊攻擊下造成慘重的傷亡。本關的另一個敵人頭目，就是躲在左邊山區的連弩手，由於他的遠程攻擊力相當驚人，而且又加上地形效果的幫助，所以對我方的飛行部隊構成相當大的威脅；因此最好是在解決完巴蛇以後再來對付他，不過如果不小心將他引過來了，那麼就要以用劍術與魔法，以最快的速度將他除去。

本關的箭神勳章是放置在上方的中央地帶，一個凹陷進去的土黃色方格內。至於山洞的入口，則是位於右下方的山壁中，在向左方凹入的地方找一找，就可以發現入口了。

山洞 這個山洞中有偃月聖刀、太陽弓與裂地斧三項寶物；負責看守敵人則是和前一關一樣的巴蛇。由於這些敵人的數目不多，所以只要利用劍術與弓箭等遠程攻擊就可收拾了。



第31關 雪中世界

劇情 通過了山谷的襲擊後，一行人繼續往北走，天氣卻突然變冷了，再往前走整個地形進入了一個冰雪世界。

◆勝利條件：40回合內打敗所有敵人。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過40回合。

◆寶　　物：大神官之戒，水晶球

攻略 本關一開始我軍所處的地勢不佳，所以應該一邊打一邊向較高的地方移動。在佔據較高的地點後，可以派人將位於左下方的敵人引過來，然後利用大範圍的法術加以攻擊；如果因爲一次引來的雪人過多而難以應付，那麼可以先使用炫光術來停止他們的移動，然後在派人下去慢慢砍。本關唯一需要特別注意的敵人就是『大風』，由於牠的特殊攻擊殺傷力驚人，加上牠又是採取飛行的方式移動，對我軍構成莫大的威脅，所以應該利用法術與劍術儘快將牠除去。

在地圖最左上角，由上方數來第二格的地方，有一個凹陷的方格（無法用滑鼠選取），是本關隱藏關卡的入口，應該派人去搜索一下。

隱藏洞 在這個隱藏關中共有風魔刀、神靈盔胄與無極鎧甲三項寶物，所要面對的敵人則是五隻令人頭大的『大風』。面對這些敵人，一樣得利用炫光術來停止牠們的活動，然後再派人直接用砍的。只要能夠順利地解決掉這些敵人，奧古斯都將會加入我軍的行列。

第32關 心眼碉堡

劇情 打敗了黑暗軍的軍師巴拉赫圖，大家非常高興，似乎勝利就在眼前，但是後面是否還有更強的敵人呢？

◆勝利條件：30回合內打敗烏魯凱斯。

◆失敗條件：孟祈陣亡或超過30回合。

◆寶　　物：邪神劍，惡魔鎧胄，光戰士勳章

攻略 本關的敵人雖多，但是大部份都不強，所以要在時間內完成任務並不難。敵人的前鋒部隊可分爲東側的騎士加法師，與西側的弓兵兩大群；根據敵人的特性，我軍在部署的時候應該將飛行部隊放在東半部，以免遭到敵人弓兵的攻擊。

戰鬥開始後，東西兩側的部隊以最快的速度肅清敵人的前鋒，會合後攻向烏魯凱斯的所在地。由於烏魯凱斯的前方有一群雪人固守著，所以仍然要借重炫光術來停止他們的活動，然後再讓劍士與武士蜂擁而上，將這些小嘍囉一一斬除。



第33關 黑暗之都

劇情 打敗烏魯凱斯後，衆人長驅直入，一路來到黑暗軍團的首都，準備對付黑暗軍統帥。

◆勝利條件：50回合內打敗所有敵人。
◆失敗條件：孟祈陣亡或超過50回合。
◆寶　　物：龍鱗甲，聖萱果，魔花

攻略 本關可以說是一大挑戰，因爲敵人不但數量龐大，而且各種兵種的職業幾乎都是最高級的了；想要在時間內完成任務，可能必須要仰賴強力的法術與雙人劍術，所以玩家最好能事先準備一些能增加 MP 與 ST 的道具。

由於敵人的種類相當多，如果不瞭解相互間的生剋關係，可能會發生事倍功半的情形；如果能善用生剋關係，再搭配法術與劍術的施展，應該可以順利解決敵人的前鋒部隊。收拾前線的敵軍後，要把部隊稍作一下調整，並讓劍士與魔法師恢復精力與法力。由於敵人在中央地帶部署了大量的劍士，所以不要冒然發動攻勢，以免遭到雙人劍法的攻擊；要瓦解這一道由劍士構成的防線並不難，只要我軍也派出四個劍師來施展八龍劍法，就可以順利將他們掃除了。

至於最後的防線，則是由黑暗軍統帥與兩群魔劍使所構成，要解決這批敵人，仍然要借重八龍劍法與炫光術。

第34關 黑暗洞窟

劇情 得知黑暗之都通往黑暗洞窟的密道後，衆人小心的進入了地下神殿。最後一行人來到了一個旁邊充滿岩漿的地底，這是一場最後的戰役，這場戰役決定著人類與黑暗生物之戰誰是最後勝利者！

◆勝利條件：60回合內打敗所有敵人。
◆失敗條件：孟祈陣亡或超過60回合。
◆寶　　物：力量之戒，龍古之刀

攻略 戰鬥一開始後，要先派人將左側的黑暗生物消滅，以免我軍的魔法師遭到法術禁錮。由於敵人的魔法師會施展流星風暴與核融爆等強力法術，所以我軍前鋒部隊要先往後退，以躲開法術的攻擊，並引誘敵人攻過來；當敵人的法師與弓箭手靠近之後，馬上利用八龍劍法將他們撕成碎片，然後再次整頓隊形，準備向前推進。由於我軍所處的位置是山谷中的最低點，非常容易遭到敵人從高處所發動的奇襲；因此，在發現敵人的弓兵、魔法師或人面獅身靠近，就要立刻用雙人劍術將他們除去。

由於地形效果的影響，所以位於右側城牆下的四個騎士將無法從畫面上看到；如果您在砍完畫面上所有敵人以後，卻發現任務仍未完成，那麼就是因爲漏砍了這些騎兵，只要派人補給他們八龍劍法，就可以完成任務了。

在掃除最後的敵人時，最好也能調整一下隊形，因爲等一下最後的大魔王將會破牆而出，直接對我軍發動攻勢，等到那時候再調整隊形就太慢了。



第35關 終章－黑魔神

劇情 一行人來到了一個旁邊充滿岩漿的地底，這場最後的戰役決定著人類與黑暗生物之戰誰是最後勝利者。

◆勝利條件：打敗黑魔神。
◆失敗條件：孟祈陣亡。
◆寶　　物：龍古之刀

攻略 要對付黑魔神有一點要注意的，就是只有戴上心靈護盔的人，才能對他產生殺傷力；如果沒有心靈護盔，就算施展八龍劍法或強力法術，最多也只能造成一點的傷害，不過還好炫光術對他有效，所以我軍可以暫時停止他的活動力。

由於黑魔神的攻擊力相當驚人，所以我軍一開始要與他保持適當的距離；這個距離最好是黑魔神打不到我軍，但是我方的魔法師正好可以對他施展炫光術。在黑魔神進入魔法的攻擊範圍後，立刻讓魔法師們施展炫光術，然後讓戴著心靈護盔的人上去砍他；接著每個回合一樣都用炫光術制住他，讓戴著心靈護盔的人圍毆，幾個回合下來破關了就可以順利。

《全文完》





完全攻略

由麥可克萊頓同名原著小說所改編的冒險遊戲「剛果」，是個蠻値得一玩的作品。由於原著小說和電影錄影帶在坊間皆可輕易獲得，所以本攻略就不再多費唇舌將之寫成故事的形式，以免畫蛇添足穿鑿附會，而是僅針對解謎的重點而寫。以下，便爲剛果的完全攻略。

1 叢林探險

在遊戲的一開始，由玩者所扮演的傑克，正跳機來到剛果的叢林中。這時，你身上應該有一把開山刀。往左轉直走再左轉，可看到載物箱。用小刀作用在箱子的開關上，拿走其中的三項物品（掃瞄器、充氣皮筏、和衛星通訊工作站）。按螢幕右下角的〝WORKSTATION〞鈕以打開工作站，可看見剛果河的地圖（圖一），之後在河川中航行時，



該左轉或右轉，都是靠此地圖來判斷）。左轉直走回到河邊①將氣筏作用於河中，使用氣筏直接航行到②或③處。在②看完卡倫的通訊後往東，從死人身上拿走吹箭。再航行到④處，左轉之後直走，來到斷崖邊C，右轉拿起石桌上的吹箭筒，將掃瞄器作用在石桌上，使用工作站的影像分析功能，發現桌上有毒並解譯桌上符號。將吹箭沾一點毒液，然後與吹箭筒組合。乘氣筏回到③處往右轉，用吹箭對付毒蛇。直走到B處拿走猴頭雕像。航行到④走回C處，把猴頭雕像放在石輪中放下木橋，直走進入近支城。

2 迷城尋奇

一來到近支城（圖二）的入



口處①，先向左轉，從牆上拿走一顆黑球。右轉面向正門，直走看到艾美後②，再直走直走右轉④，看到猴頭像，用手去拿，卻掉入水中了。這時向後轉使面朝西，撿到地上的遙控器，然後右轉直走又看見艾美⑤，直走直走



來到六眼石門前⑥右轉，趕快拿走地上的磁卡，並掃瞄石柱上的符號。接著再掃瞄石門左側石柱上的符號，左轉直走離開石門。直走直走再直走左轉來到營地③，拿走杯子、紮營栓，用磁卡作用在箱子上以打開箱子。從箱子裡拿走新的 IC 卡和集音器，但是無法打開密匣。切換到工作站，更換新 IC ，和總部聯絡，並

檢視通訊器中下載的檔案資料，再順便分析一下影像資料庫中的資料。然後重播聲音取樣資料庫中的資料，便可將箱中的匣打開，拿走裡面的兩個彈匣。回到⑤



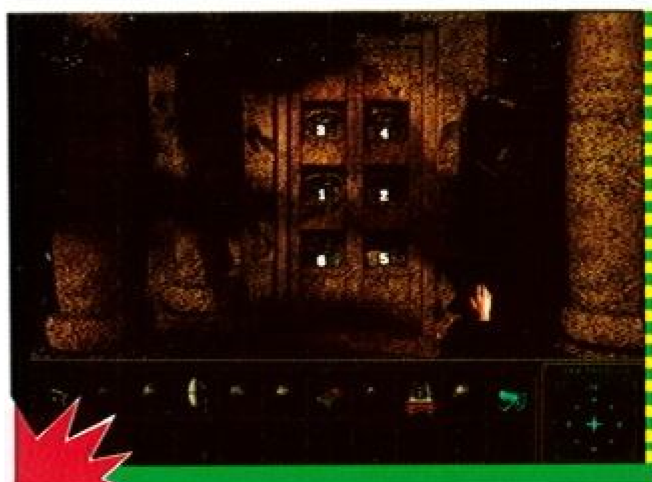
向西轉、直走、右轉、直走，將杯子放入石輪中，在密室地上撿起一顆黑球。向後轉，掃瞄牆上符號。拿走杯子回到地面上，向右轉，從地上的儀器中拿走一個訊號發射器。右轉右轉後看到一架自動機槍，將一匣子彈用於機槍並立刻用遙控器設定機槍。左轉後直走左轉直走再左轉，便可回到⑤處。直走右轉直走，對前面的石壁進行掃瞄，然後在工作站中分析該影像，可得近支城的地理位址，再用衛星地圖定位，製作出新的地圖來（地圖上每一個睛符號代表一個黑球的位置）。右轉直走左轉，可得紅外線透視鏡，再左轉，用杯子啓動石輪，向後轉掃瞄牆上符號。回到地



面後直走可看到另一架自動機槍，對其使用第二匣子彈，並立刻用遙控器設定。然後左轉，在石柱下面找到一條繩子，拿走繩子和紮營栓組合。

走向石門⑥在其左側或右側用集音器錄下猩猩的吼聲，再到②處面朝北，右轉直走左轉，將氣筏蓋在毒氣口上。直走右轉直走，可看到一隻大黑猩猩⑦。對其播放剛剛錄得的猩猩吼聲把牠嚇走。然後直走右轉，拿走一顆黑球，並掃瞄門楣上的符號。右轉直走右轉直走右轉，可看見一個熔岩池。把繩子組合用於熔岩中可得鉤繩。回到②處面向西，直走直走右轉直走直走，將訊號發射器在前面的樹上沾一點樹脂⑨。左轉左轉直走直走，可在河邊撿回猴頭雕像。左轉直走直走左轉直走左轉，可看見艾美在玩一個黑球（即③朝西處）。和艾美說話，牠會跑開，轉一下身再轉回來，牠又會回到原處，把訊號發射器黏在牠身上。這時，檢視工作站，將可看到一個藍點代表艾美的位置。這時左轉直走右轉直走右轉直走左轉直走直走左轉，把艾美逼到⑧的祭壇。等艾美走後拿到黑球，順便把拱門上的符號掃瞄一下。

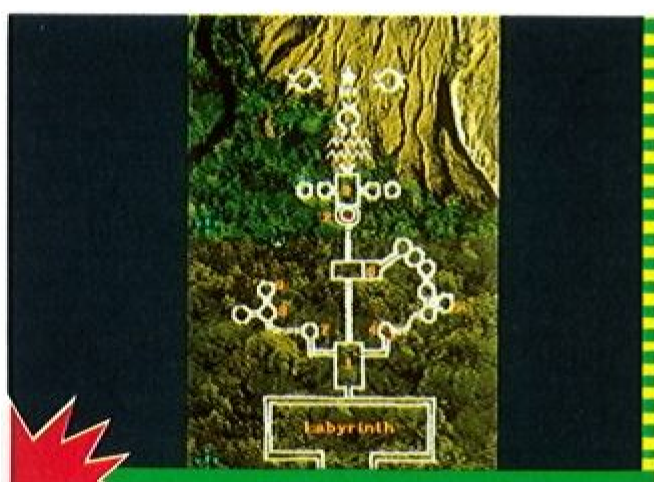
回到⑤處左轉左轉使面朝南，將鉤繩用於城牆上，利用繩子往上爬，可從石眼中再得到一顆黑球。爬下來後朝北直走，右轉直走右轉直走，再左轉左轉使面朝北，將杯子用於石輪，然後在南面的牆上使用猴頭像以打開北面牆上的機關，從中取走黑球。回到地面後來到石門⑥處，將六顆黑石球分別依圖六的順序放入



，接著石門就會自動打開，往前直走便可進入地底礦坑。

3 礦場迷宮

進入礦場之後，跟著艾美往前走即進入地底迷宮。左轉直走、右轉直走、右轉直走、直走、直走、左轉直走、左轉直走、直走、右轉直走、直走，即可到達近支城的內殿（圖七）。

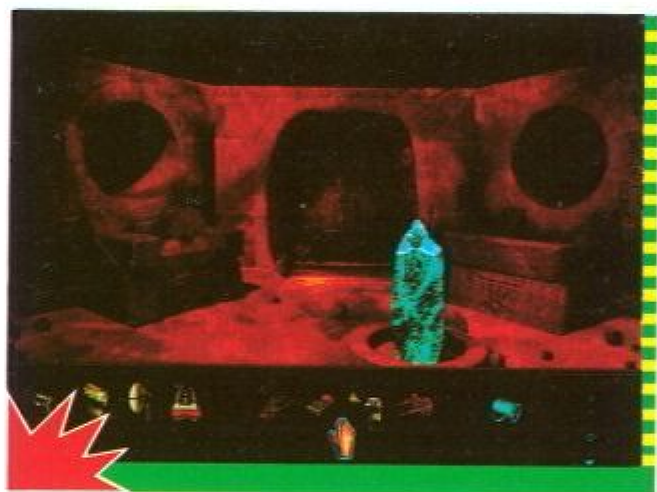


在內殿①中選走中間（也就是猴神像下方）的那條通道。往北直走右轉，在牢房裡有艾美的藍背包⑥。拿走背包後退出畫面，左轉直走進入機關室②，左轉使用藍晶柱，可看到近支城內部的地圖，趕快掃瞄下來，並用衛星定位功能製作出最新的地圖來



。向右轉面朝北方，用藍晶柱使機關室旋轉，打開往北的門。向前走到③處，右轉敲響鑼，然後趕快回到機關室中面朝北，趁灰色殺人猩猩追到門口時，使用藍晶柱，殺死猩猩。撿起猩猩的手，回到①的大殿，進入猴神像下方右側的坑道中。過坑道的要領是，在接近岔路時會看到黑色和暗紅兩條路口，往黑色的那邊轉就對了。不久之後便可到達⑤的房間。把艾美的背包掛在牢門右側的掛柄上，再用藍晶柱打開石

門，往前走，轉身和艾美說話。等殺人猩猩被引開後，轉向北打開牢門並直走，進入熔岩室。轉身去看艾美用手語比出的安全數字，然後進入那個編號的通道中。每前進一次都得詢問艾美的意見。最後，可到達⑥的房間中，並取得打火機、眼鏡、和充氣皮筏。往西打開柵門走出去後，回到①，進入東側的通道來到④。將猩猩的手用於南邊的藍晶柱上，再掃瞄牆上的符號予以分析。

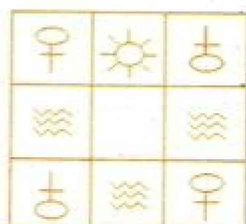


然後再進入西側的通道來到⑦，在藍晶柱上使用猩猩的手，把牆上的訊息掃瞄下來，先別扳動地上的開關，接著走進西面的通道往⑧。將西牆上的三個旋鈕轉到固定的位置後（圖十）可放下北



面的石橋以進入⑨。扳動地上的開關後，回到①的大殿，這次要進入猴神像下方左側的坑道中。根據前述的要領過坑道，最後可到萬骨塚。拿走一根骨頭，再使用南面的藍晶柱回到⑧，再走到⑦打開其地上的開關。重新進入猴神像左邊的坑道中，並在到達目的地時往左轉，把骨頭卡住轉輪的凹槽，扳動它。現在要回到⑦和⑧把其地上的開關都恢復原狀。接著，第三次進入猴神像左邊的坑道中，並最後到達一間密室。

　這時，卡倫會與你通訊。在南邊撿起雷射槍和能源裝置，然後把能源裝置放在西邊牆上的插槽中。在落入③後，從西面的地上撿起彩繪的猴像，右轉往北走，把氣筏用於河道中，把彩繪鑲入北面門上將之打開。往北走靠岸後不下船向左轉，在螢幕左上角有兩隻蝙蝠，用集音器錄下左邊那隻的聲音，右轉後再往前走，將氣筏用於水中，上了船後右轉，折取鐘乳石（要折兩次）。朝南繼續往前走，回到運河旁向右轉，看到有一道岩漿，用鐘乳石把洞口挖大，並拾起地上的熔岩。向後轉用打火機點燃天然氣，接著往北回到摘鐘乳石的地方。這時地上的水都已蒸發而露出一塊石板。往前走先掃瞄牆上的符號後，再用猩猩的手於石板上，待石蓋打開後，下面有一個機關，必須把球滾成如圖十一以打



開最後一道門。

　北方的石壁打開後，往前走即可進入藍晶礦坑。播放蝙蝠的叫聲將礦石結晶震碎，取得一塊晶石。往北轉，艾美從洞穴中出來爲你指引方向。進入溶岩洞後



，用三級跳的方式出洞（圖十三



）。往右往前走來到河邊，察看一下工作站中最新的衛星地圖（圖十四），然後搭氣筏趕往會合



地點。把藍晶石放在採樣箱裡，等檢查合格的字樣出現後，趁其還沒消失時立刻拿起晶石換上熔岩，然後把晶石放入雷射槍中，再把工作站的磁卡拆下來一起裝入雷射槍，等待其充電、瞄準鎖定，最後對地資中心的通訊衛星發出致命的一擊。（注意，不要



打到直昇機。同時此處也有一隻臭蟲，如果已組合晶石和雷射槍，那麼重玩最後部分時，可能就沒有供測試用的晶石了。）如果成功的話，便可以等著看最後的大結局。

百戰天龍

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額3.5元　酬費　350元，另贈雜誌一期
面額　5元　酬費　500元，另贈雜誌一期
面額　9元　酬費　900元，另贈雜誌一期
面額　12元　酬費　1200元，另贈雜誌一期

3.50



特勤機甲隊 2 超級回復法

●陳億銓

當有隊員的機甲受損時或行動力不足，請先讓該隊員在平常狀態下，就是不要叫出隊員的行動指令畫面（也就是視窗），把滑鼠移至右方的 COMMAND 的 N 字，按下左鍵；再移到主畫面的左下角並按下左鍵，此時游標會閃動一下後，重複一次後，再去隊員畫面（也就是人物畫面）的地方按下左鍵，就回復最好的狀態。

3.50



龍騰三國 實力倍增法

●若令

出城後，按下 Esc 再回城，可將兵力、糧食、金、弓、馬等增為二倍。不到十回合，您就可擁有一支百萬雄兵。

9.00



天旋地轉2 正式版秘技

●阿正

freespace	跳關（ 1-24 ）
gowingnut	讓引導球擁有攻擊的能力
lpnlizard	所有武器都具有導向功能
bittersweet	畫面有魚眼的效果
pigfarmer	視窗縮小
alifalafel	提升裝備（後燃器、頭燈、彈藥箱）
※ spaniard	第一次使用，消滅所有的敵人、第二次使用，消滅 boss ，如沒有 boss 則消滅引導球、第三次使用，消滅引導球



9.00

魔法門系列之英雄無敵 無敵秘技

●貢丸

在遊戲中輸入以下數字：

695100	強迫勝利
784510	強迫失敗
876102	給目前正在動伯的英雄所有法術（必須要有魔法書）
200978	提升目前正在動作的英雄經驗值
528921	給目前正在動作的英雄 10 隻獅鷲
903376	給你自己 1000 黃金及一些資源
101495	顯示所有地圖



3.50

新蜀山劍俠 金錢增加法1

●黃各彬

遊戲中的角色任一裝備位置，若無裝備任何武器（防具），將武器裝置後，該武器數量會歸零，然後將武器裝備於另一人（不要跳出裝備選單），則數量就會變成255，然後拿去凝碧崖賣掉，哈！哈！錢就會驟增。

P.S. 建議烏龍剪（西川鎮可買到）及僵屍元神（趙家村山神廟）



3.50

新蜀山劍俠 金錢增加法2

●林暉翰

在趙家村買宣紙 10 元、牛毛 10 元

用煉術→宣紙十牛毛＝金菩提→值 10000 元

牛毛＋宣紙＝牟尼散光丸→值 10000 元



3.50

閏八月台海大對決 升級秘技

●小剛

在遊戲的部隊升級畫面中，鍵入大寫的程式設計師名字 GRX ，就能把部隊升級成許多稀奇古怪的東西，而且威力還很強喔！



本文作者／RXZ



文明帝國II

相信大家對於 Sid Meier 的成名大作－文明帝國早已耳熟能詳，而在去年喧騰一時的文明帝國網路版也終於問世，不過似乎不如幾年前文明帝國的風光；就在大家把注意力集中在網路版的同時， MICROPROSE 以迅雷不及掩耳的速度推出了文明帝國Ⅱ，台灣的代理商也在匆促的情況下只進了600套原版光碟，由於一代的光芒澤蔭二代，使得這600套遊戲在上市不到一天的時間內就被搶購一空。到底文明Ⅱ有何魅力，讓玩家為之瘋狂呢？在下面的第一個字開始，筆者請您一起同遊人類文明演進史。

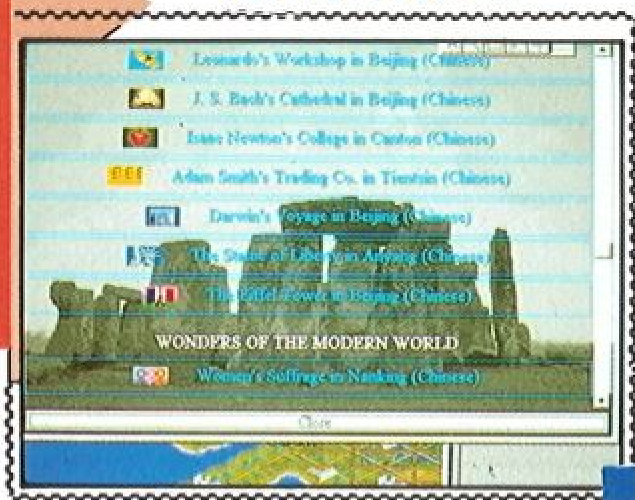
賣點所在

世界奇觀



只要玩家稍稍注意一下你身旁的一些事物，便不難發現這些東西都經歷了數十年甚或是數千年的時間才有今天的型態；也許你也可以想像一下，若干年後的汽車是不是還有輪子。談到輪子，發揮一下你的想像力，在你的印象中，有那些東西是需要用到這種圓圓扁扁的東西呢？你知道輪子是中國人發明的嗎？從古代的馬車、紡紗輪到現代的汽車、傳送帶都會用到它，有了輪子可以做很多很多的事，所以人類文明史上就有著許許多多這類的重要發明，像是紙張、火藥、煉鋼、原子能等等，改變了我們的生活，把這些關係串連起來，就成了文明這個遊戲的主體；再加上不同種族的文明，為它開枝展葉，使得文明帝國在遊戲的架構上，堪稱是有史以來最繁浩、最偉大的巨作。它把人類文明的演進縮小在遊戲中，透過模擬的方式，讓玩家神遊於時間的洪流中，也因為這些早已在我們腦海中浮沉的知識在遊戲中能夠得到驗證，一種投入的感覺就在無形中建立起來；反之，如果玩家對歷史一無所知的話，那本厚厚的說明書對你而言就是一場惡夢，讓玩家可以重新開始你的文明，建立屬於自己的帝國、重溫人類文明就是遊戲的目的！

城市鳥瞰圖



時間系統

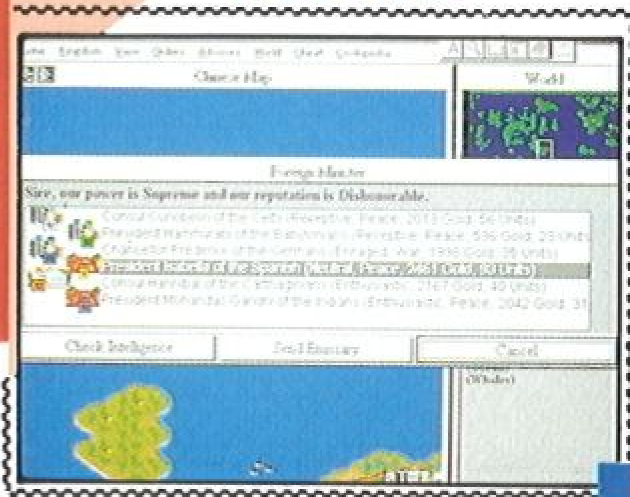
文明Ⅱ承襲了一代的時間系統，這個時間系統有點類似我們常說的回合制，只是一回合代表的時間也許是一年或是一個月固定的時間間隔；而在文明Ⅱ中則會因年代的不同而有不同的變動間隔，筆者覺得這種設計不盡合理，雖然設計者的用意著眼於古代文明的進展比較慢，因此以較長的時間間隔（如100年）為一回合，在發展方面或許相當合理，但是在人物的移動方面就顯得極不合理，筆者想不出除了天堂、地獄之外，有那個地方要走上一百年還到不了的？同時時間系統的最大弊病就在於無法眞實反應文明的進展，所以文明的資源也扮演了一個很重要的角色，城市或者說文明，的進展與資源的多寡存在著一定的關係，所以遊戲中以盾牌這個符號代表城市的可用資源，不管是中國的北京、印度的德黑蘭或是英國的倫敦，在這些城市的背後，能夠發展成功的最主要原因就是資源，可是時間系統並沒有好好的和資源配合起來，不管回合時間多寡，城市的資源產量就是一定的，這根本就違反了生產的定律，技術的引入、生產效率的提升都會使資源產量增加，也或許是因為資源被視為遊戲中發展的時間限制因素，所以在資源不若糧食一般可以儲存起來（如果存了一堆資源豈不可以為所欲為，擾亂時間系統的限制）。用錢來加速建設是

可以被接受的，奇怪的是中斷進行到了一半的工程或發展，並將同樣的資源轉換爲其它建設；在一代中這種不合理的現象到二代中有了改善，如果更改建設就會損失若干資源的作法是比較符合實際的，諸如此類的奇怪現象，如果在即時制中，玩家一定可以感覺到這種簡化的處理方式是不被容許的，這當中的損失完全失去了文明進展過程中最重要的東西－累積，不管是知識的累積、時間的累積、資源的累積，都在這個不甚理想的系統下被破壞殆盡。

政治體制

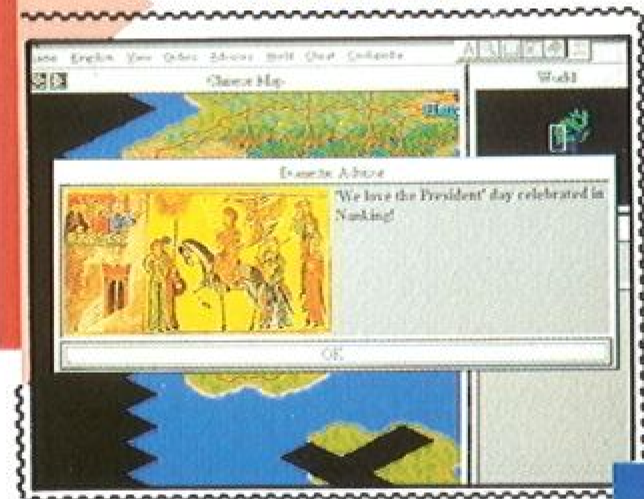
文明偉大的成就之一，就是將我們在課本上所看到的君權神授、天賦人權等等政治體制表現在我們眼前，對於從小生長在民主國家的你我而言，是不是從小就被灌輸了民主國家如何的好、共產國家如何的不好呢？文明在政制體制上的屬性劃分雖然稱不上十全十美（畢竟是人做的），卻也反應了不同政制體制下的城市生態。民主國家的人民崇尙自由，勇於表達自己的意見和看法，對管理的玩家而言有時會造成一種困擾，但是民主國家所表現

外交斡旋



出來的生氣與活力就是比社會主義國家強；反之社會主義國家對人民多所約束，國家動亂較少，但是可用資源也容易捉襟見肘，除此之外，在不同政治體制對城市生產出來的部隊，像間諜也有了不同的能力，這一點在二代中還沒有很明顯的表現出來，筆者認爲如果能將類似的屬性附加到所有的部隊上，就更能表現出在不同體制下人民、軍隊和外交官等的不同態度和能力。還有一點非常有趣的事，在一代時玩家就是堂而皇之地進攻他國，打下城市之後，只要用用懷柔的手腕就可以坐享其成了；不過二代中的領導者可就沒這麼舒服了，本國人民對於你的嗜武除了感到不滿之外，挨槍子兒的城市也會出現所謂的游擊隊，表示他們無言的抗議，三不五時就對你的城市進行破壞、攻擊，搞得你焦頭爛額。

科技總覽



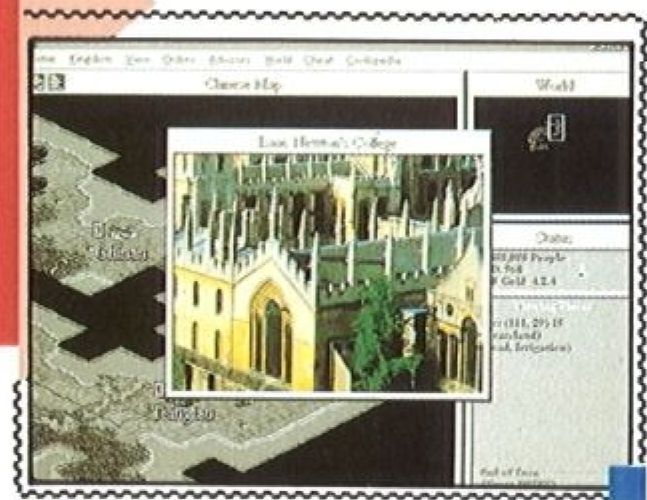
世界奇觀

這是文明的特色，也是人類歷史的見證。不管是長城也好是自由女神像也行，它們都爲人類的文明留下可供瞻仰的歷史，它們在遊戲中一概被稱爲奇觀（WONDERS　），究竟這些奇觀在現實中是否眞俱有遊戲中所賦與的能力，我們不得而知，不過能夠將它們順利融入文明演進之中，這種方式確實立意甚佳。文明Ⅱ中當玩家建立奇觀的時候，都會有一段影片讓你回味一下這些歷史鏡頭，不管你是不是到過金字塔，它都會聳立在你眼前，讓玩家有小小的興奮，現在它屬於你的了。同時這些奇觀在文明中扮演著相當重要的角色，擁有大圖書館可以得到許多原本不知道的知識，減少發展的進程、麥哲倫之旅增加部隊的移動力、聯合國則賦與玩家 50% 的機會推翻議會與其它國家的協議。奇觀在文明中不僅僅被視爲權力的裝飾品，更具有舉足輕重的力量，也許設計者就是不願看到這些文明發展過程極具歷史意義的東西，被玩家征服世界的心所忽略，才想出這些奇奇怪怪的附加價値來的吧！筆者不得不爲他們的巧思讚嘆。

外交使節

在一代中筆者最常用的方法不外乎利用外交官收買城市，這種兵不血刃的方法到了二代依然有效，同時由於二代的民主體制不輕允玩家亂動干戈，外交在相形之下就更加重要。筆者是好戰份子，要我握著核子彈不炸人眞是渾身不對勁（開玩笑的啦！），所以如何巧妙地利用外交手段挑釁敵國，可是非常重要的事；如果你是愛好和平的人，外交就更重要了；若要想全力發展沒有後顧之憂，最好有個値得信賴的盟友，可以交換一下彼此所需要的知識。不過國家間沒有永遠的朋友，也沒有永遠的敵人，在文明Ⅱ中眞是再明顯不過，對於電腦對手那種對話的態度，有多少玩家看了還會想跟他們打交道的，倒是蠻令筆者佩服的。如果你太弱了，聽聽先人的話「弱國無外交」，你就知道有多令人傷感。

城郊遍佈游擊隊



AI 仍弱

原本許多人都期待在文明Ⅱ中能加入網路功能，但是不幸的是我們看到的還是單機版，不過

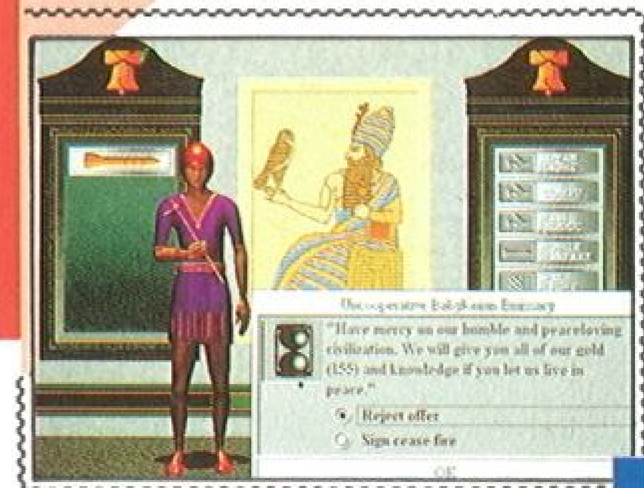
從上市不到兩個月，更新版本已經出現了七、八個的情況來看，筆者眞是要替 Sid Meier 捏把冷汗。到目前爲止筆者接觸到的最新版本是 1.11 版，裡面還是有不少的 BUG ，尤其是使用 WIN3.1 的玩家要自求多福了，檔案存取不正常的情況經常發生，指定移動的 BUG 迴圈依然存在，而電腦敵手毫無意義的移動更是讓人爲之氣結，偏偏遊戲選項中又沒有可以完全關閉觀看對手移動的選項（或者說根本沒有作用），在神級中電腦作弊的現象之嚴重，只能說他們的確有「兩把刷子」。看不懂嗎？對手的發展速度就是你的兩倍，也就是說他們只要 1/2 的時間就可以弄出你想要的東西，不過玩家也不需要太憂心， Sid Meier 這次特

防禦能力一覽



地準備了一把先斬後奏的尙方寶劍，只要玩家覺得電腦太賤了，不妨打開你的作弊選單，狠狠地送它一個「蛋花」，快慰一下老是被追著打、處理不完的暴動那顆鬱卒的心。

景觀一覽



程式中有個很明顯的 BUG ，就是筆者從未見過電腦建過等級 12 以上的城市，筆者特地發揮一下愛心，把所有知識傾囊相授，卻發現電腦根本不會建下水道系統（所以無法突破等級 12 ），更讓筆者訝異的，是這些城市的成長和資源供給根本不能平衡（難道他們眞的是神？）在資源不虞匱乏沒有軍隊的情形下，好玩的是他們居然也會有暴動，不知道是不是做給玩家看的。在鐵路上移動可以不耗移動力，跑得比飛機還快的不合理現象，文明擺脫不了美國人設計它的影子，這一點在內閣會議的時候就看得出來，這些人穿的服裝、樣子，不是中古世紀的就是現代的西洋人，使得原本爲不同種族設計的城市外觀的美意大打折扣，像這些層出不窮的怪事眞是不少。

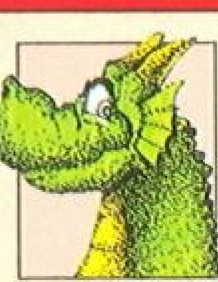
林林總總

城市建設



在寫這篇文章的同時，筆者深深地感覺到一個成功的遊戲，在它的背後承擔了多少的期待與包袱，因爲這種期待，對玩家而言可能造成的影響，不僅僅是對遊戲的不滿，更可能導致玩家產生遊戲的失落感，失去玩遊戲的動機。你曾經想過是爲了創造一個屬於自己的帝國而來玩它的嗎？如果用平常心，跟隨著遊戲的腳步和節奏，文明 II 中賞心悅目的眞實紀錄片會讓你怡然自得，背景音樂的旋律讓人翩然起舞。除了上面一堆拉拉雜雜的脫線現象之外，文明自然還是個不凡的名作，只是從一代到二代，我們只看到作業平台的改變、畫面更加精緻之外，似乎讓人只有重新包裝文明一代的感覺，期待的感覺有點苦有點甜，失望的感覺就只剩下苦澀的滋味。如果你沒有玩過一代，相信你會沈迷在二代豪華的佈景和縝密的企劃中，至於玩過一代的玩家，讓我們一齊爲三代來催生吧！

群英會審 VER 2.1

 COW BOY 85	 CYBER 86	 DRAGON 88
關於此遊戲的內容，幾乎已經包含了現今所有策略類遊戲之大成，至於其他的一些新加入的功能，就有待各位玩家自己去挖掘囉!!	傳承前作優良的風格，架構在 windows 簡易的系統下，讓玩家可隨意切換解析度，展現出精緻的美術，而多重種族的選擇，更豐富了遊戲的內涵。	Sid Meier 的最新策略巨作，在聲光效果上要比第一代增強不少，資料架構也豐富了些，不過在電腦 AI 上仍是靠作弊來與玩家抗衡，使得遊戲評價大打折扣。

設計公司：Microprose
發行公司：第三波
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：WIN95 、 WIN3.1
適用機型：486-33
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SVGA
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：CPU:CYRIX 5X86-GP100 、24 MB RAM 、ET4000-W32P 1MB

REVIEWS



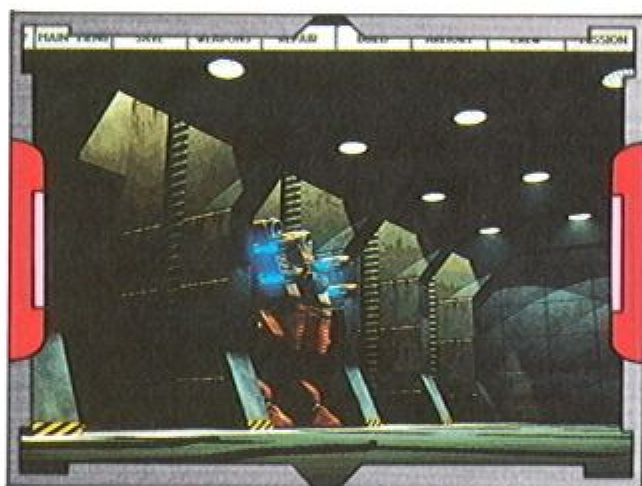


本文作者／YMJ

時間是西元 2624 年。人類剛從和 CYBRID 大戰後的廢墟中站起來，準備要開始重建這個殘破的世界，然而黑暗的陰影仍未消失！ CYBRID 的首腦－普羅米修斯並非如一般人所想的一般在攻擊 CYBRID 總基地的時候被摧毀，它設法逃到了月球上，在位於月球裡側的巨大 CYBRID基地裡，正進行著另一次的大規模入侵。只要時候一到，數以千計的 CYBRID 登陸艦和登陸艙又將射向地球，再一次將地球化爲焦熱的地獄…



人類反抗軍被迫匆匆拿起武器，巨大的戰鬥機械人HERC即將展開另一次的地球保衛戰。這一回，人類能否能再次戰勝冷酷的機械？人類反抗軍能否突破大氣圈的防線，正本清源的將月球上的 CYBRID 勢力徹底殲滅？這一切，都要靠您用雙手來證明，在SIERRA的『機甲神兵 2 』（ Earth Siege 2 ，往後簡稱 ES2 ）之中…

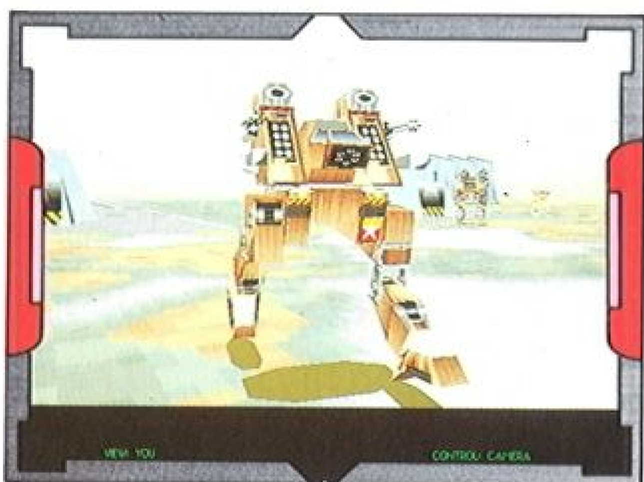




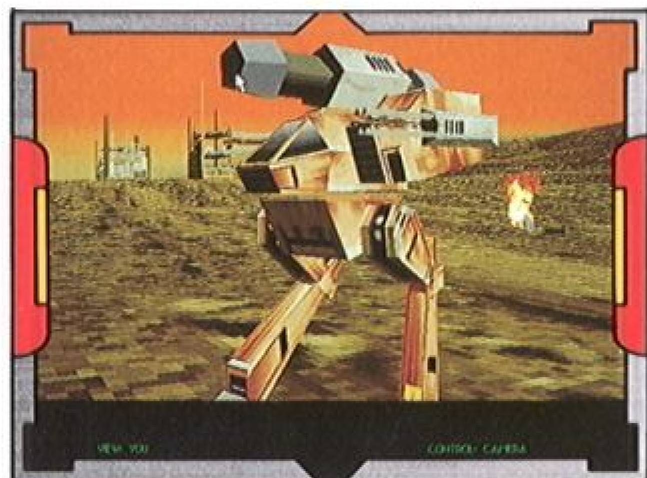
說起『機甲神兵』（ Earth Siege ），相信大多科幻模擬迷應該不會陌生。這個搶在衆多玩家期盼的『機甲爭霸戰 2 』前頭推出的戰鬥機械人模擬遊戲，以其水準以上的表現和優秀的故事背景設定（雖然有點陳腔濫調），受到廣大玩者的歡迎與肯定。由於在第一代的爛結局中暗示著製作二代的企圖（後來推出的資料片也並未有眞正的結局），相信有許多反抗軍的戰士一直摩拳擦掌等待著與 CYBRID 的眞正決戰，如今這一天終於來臨了！



ES2共使用一片 CD ，這片 CD 使用了約 350MB 的空間，但扣掉廣告用的其他遊戲 DEMO 所佔用的 80MB ，實際使用的空間爲 270MB 左右。 ES2 以 WIN3.1 和 WIN95 爲主要平台，因此遊戲表現受 WINDOWS 的影響，筆者以 Pentium 100 和 32MB RAM 來執行遊戲可得到很理想的速度。依筆者估計，Pentium 90 以上的主機和 16MB RAM 應是基本的配備（這已是玩大多數 SVGA 遊戲的標準配備），若您的配備未達此標準，也可以在遊戲中調低畫面



精密度以達到理想的遊戲速度。在音樂和音效方面， ES2 秉持SIERRA 最近的一貫方式，以聲霸卡來發出音效和以持續方式輸出的數位式音樂，只需一張聲霸卡便可滿足您殺伐時的需求。



SIERRA 最近的產品都不再附說明手冊，而是使用遊戲 CD 內附電子書式手冊的討厭方式，ES2 自然也不例外；除了不便閱讀之外，整個說明書內居然沒有一個簡明的操作鍵列表，逼得筆者只好零零散散地者找尋，幸好ES2 整個介面和操作改變得不多





，筆者稍微回憶一下以往的技巧就草草出擊，這些技巧居然也還管用。 ES2 基本上仍然分為兩大部份－生產和任務。玩者每摧毀一個敵人或敵方設施，都可以獲得一定數量的廢料，而這些廢料正是反抗軍用來建造步行式戰鬥機械人HERC的原料。玩者平時在基地中，可以利用自己所累積的廢料來建造HERC，並裝備以戰鬥後得到或反抗軍所生產的各式武器，然後搭乘它們出擊，這就是 ES 系列不變的主題，而在 ES2 中也仍然如此。玩者一



開始時仍只有四部火力和裝甲都貧弱的 Outlaw ，但 Tomahawk 以上的各式重型HERC都已在可生產之列，而且重型武器不於匱乏，只要累積了足夠的廢料，玩者很快就可以擁有強大的兵力來面對HERC的威脅。 ES2 中開發新武器要比ES1來得積極，筆者在第一戰區中玩沒一會兒，50mm、 75mm 的火神砲和400 百萬瓦的雷射砲就都出籠了，而除了將來會出現的各式新型HERC之外，這回反抗軍更參考CYBRID的空中攻擊機，而設計了自己的攻擊滑翔機 Razer ，使反抗軍終於可以擁有眞正的空中武力。在基地時的畫面和ES1相



較之下， ES2 就偷懶了一些，不但各部HERC不會各自出現在

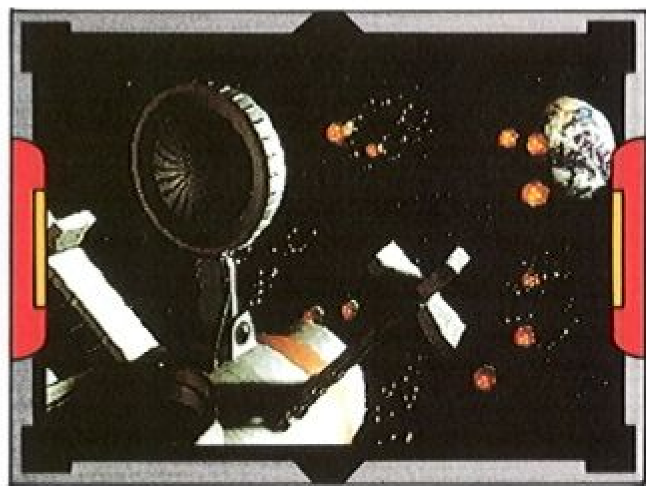




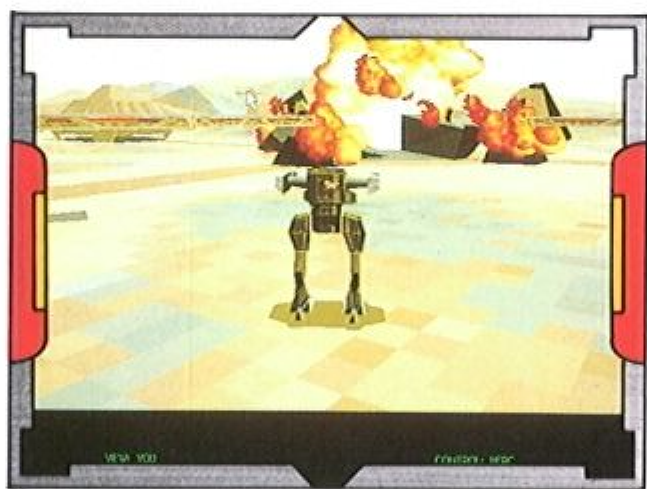
自己的艙位中，原來那位『凶惡』的整備士官長和走來走去的人員也不再出現，只剩下一大堆的選單和圖表，老實說還眞是有點寂寞。



ES2 的進行方式和ES1如出一轍，整個遊戲分為數個戰區，每個戰區又包含七八個任務，玩者必須聽取指揮官的說明後，一個個地加以執行，當一個戰區的任務全部完成，便進到下一個戰區。 ES2 在此又有一個偷懶之處，那就是從頭到尾都只有一個指揮官指揮大局（筆者好懷念以前那個漂亮的女指揮官…），但簡報仍以全語音進行。聽完簡報後，略事調整自己和伙伴的座機及武器後便可出發，基本上ES2的畫面和儀表與ES1並無太大的差異，但 ES2 已順應潮流，採用了 SVGA 640 ×480模式，並改進了第一代中的最大缺點－地形貧乏； ES2 的地形已經變得相當複雜，雖然大多仍只是荒地、草地和冰原等，但起伏的原野和高聳的丘陵已不再只是障礙物，只要角度許可，您也可以讓自己的HERC爬上高處，敵方甚至還會用地形效果來實施偷襲呢！在戰鬥效果方面，不用說雙方HERC的外型精密度、貼圖和各式敵我設施和光影都已達到



相當精美的地步，基地的設施種類和數量更是大幅增加，當敵方進攻我方基地時，在基地內駁火一不小心就會 K 到自己的基地設施。而這回除了各式光束和能量武器的表現外，被火神砲擊中的閃光也已眞實地表現出來，再加上更眞實的碎片飛濺、部位崩解的效果以及充滿破壞感的音效，戰鬥時的快感依然十足！特別是擊毀敵人時的漂亮爆炸，讓玩者的殺戮快感達到最高點，這大概就是此類遊戲最吸引人的地方吧！

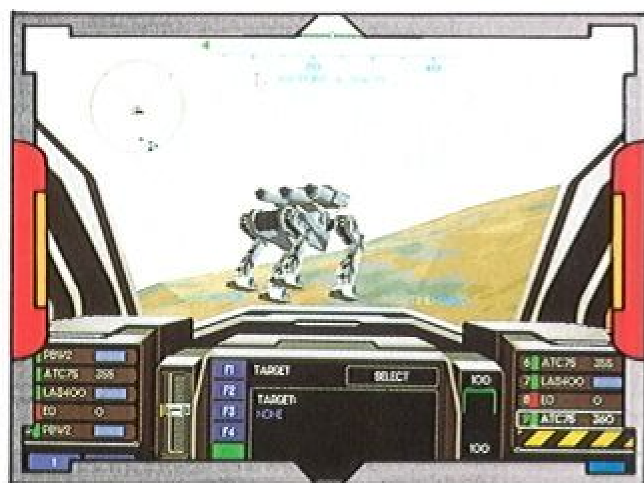


ES2 的任務和 ES1 時相差不遠，不外乎是偵察、殲滅、攻擊基地、搜救、護航和自監聽站（Listening Post）偷取資料（在某一個任務，則是將電腦病毒灌到監聽站中，藉以傳播到其他的 CYBRID 基地），由於攻擊機





Razer 的加入，使這些任務也稍微有了些變化。在完成地球上的戰區之後，玩者將會搭上 CYBRID 所使用的登陸艙前往月球－ CYBRID 的大本營，和普羅米修斯進行最後的決戰。當然了，結果自然是邪不勝正，人類終於毀滅了這個自己所創造的恐怖惡魔。至於還會不會有 ES3 呢？那就要問 SIERRA 了，反正故事是人掰出來的，如果各位戰狂還希望能繼續這段殺戮的時日，最好祈禱 ES2 的銷售量能讓 SIERRA 考慮繼續出續集…



若要筆者對 ES2 做個評論的話，筆者認爲 ES2 是個很優秀的續集遊戲，它保留了舊有的優點並充分加以發揮，並確實改良了一些原有的缺點。但若要認眞來說的話， ES2 可說是了無新意，並沒有什麼創新之處，除了更強力的武器、更新穎的 HERC 之外，吸引玩者的就只剩下戰鬥中的殺戮趕和破壞感了。



筆者以爲，如果 SIERRA 還打算推出第三代的話，增加遊戲深度應該會是一個主要的努力方向吧！希望 ES3 能讓各位玩家們耳目一新！

群英會審 VER 2.1

COW BOY 88	CYBER 85	DRAGON 86
		
ES2 承襲 ES1 的優良傳統，並改良原有的缺點，更添武器的強大火力及新穎的裝備；使整體感覺更眞實。任務設定及音效表現都令玩家讚賞，實爲創世之作。	戰鬥系統的設計相當具有水準，而各式武器的強大威力更眞實地表現出來，將整體效果營造到巔峰之際，不單跳脫出前作的陰影，更將模擬的功力發揮十足。	以前代「機甲神兵」爲基礎所製作的續集，除了增加了一些兵器之外，在畫面效果上更有相當的進步，不過缺少了其它創新之處，使得遊戲在感覺上較接近資料片。

設計公司：Dynamix
發行公司：第三波
遊戲類型：模擬戰鬥
發行版本：光碟
使用平台：Win 95
適用機型：486 以上
記憶體：8MB
支援音效：Win 95 相容之音效卡
顯示模式：SVGA
操作界面：J/M
密碼保護：無
測試配備：Pentium-120、16MB RAM 、ET4000 W32P 、SOUND BLASTER 16/GM 、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／ALEX

初看遊戲名稱，給人一種幽暗的、深邃的，像置身於一種未可知的時空環境，而命運卻又被迫操縱在極盡玩弄的惡靈手裡，這種感覺確實給人一種莫名的壓迫感。然而，待逐漸融入遊戲之後，很快的會隨著遊戲的進展而逐漸轉換情緒。儘管惡靈總是改不掉到處留下些許線索的「惡習」，玩家卻足以在遊戲中當自己的主人。

喜歡漫畫的玩家對於手塚治蟲的大名應當不陌生，這款遊戲正是改編自這位大師的漫畫著作，且由該漫畫製作公司與日本PSD公司合作發行，經由華義國際中文化之後在國內代理上市。提到中文改版，代理公司在這款遊戲上的用心與成績眞值得喝采，遊戲中除了幾處有人名或地名不統一（如布休可和布休克、依薩克和依撒克等）的小瑕疵之外，實在也挑不出什麼「罪大惡極」的缺憾，尤其難得的是，以中文口語化日語的拗口毛病，在翻譯時已降至最低，也許粗線條的玩家還會誤認是中文遊戲呢?!

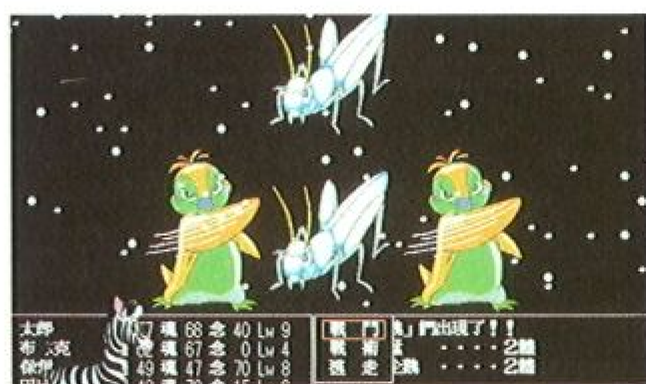


功能卓越的佛像

草民對這款遊戲最爲推崇之處，乃是遊戲企劃深厚的功力，儘管故事背景簡單明瞭，但在追查「十二階惡靈」的冒險途中所衍生出的龐大支線任務，常教草



民在竊喜「俗擱大碗」之餘更玩得欲罷不能。平均下來，每遭逢一個惡靈時需完成三到四個支線，企劃之高明正在於支線不一定有先後順序之分，然而，任何一個支線的劇情舖陳卻都絕不偏離主線。這話看似簡單，但只要您玩過那種由一堆粗糙的橋段所堆砌成的「多線式角色扮演」遊戲的話，大概就會同意草民的看法。



稍嫌單調的戰鬥畫面

「幽記」的遊戲畫面秉持日本遊戲一貫的精緻水準？雖然解析度不高，但色彩極爲豐富鮮艷，場景極富多樣性。至於遊戲中的迷宮部份，草民亦極爲欣賞，挾著一波波的攻勢而帶來一次又一次的驚嘆，這個部份的設計是很有智慧的。這裡的迷宮不在大而在於精，除了 2D 俯瞰視角的迷宮之外，還有 3D 立體式的，缺點是每一面牆一模一樣，即使有東西在牆邊，不貼近牆面的話是不會現形的。所以，在 3D 迷宮裡若不借助地圖筆記是會走很多冤枉路哦！其它的迷宮也各具特色，過關解謎的方式更是不一而定，有的需要爬上爬下的，有的像是智力測驗，也有必須摔得鼻青臉腫才能過關的，甚至沒有怪物出沒的迷宮也有。還有一種很少見的迷宮，就是裡頭有怪物，但看到主角會像看見鬼似跑開的…草民有一種很荒謬的情緒，居然會愛上迷宮…

音樂的表現沒讓草民留下太深刻的印象，或許注意力不知不覺中已專注於劇情所致，但有關遊戲的戰鬥系，草民則樂於多說幾句。在這個遭受惡靈操控的世界中，人魔都具有體（生命）、魂（靈魂）、念（法術），體或魂消失殆盡時都會導致死亡，所以戰鬥時除了維持體力還得兼顧魂魄。而攻擊項下則有攻擊（減損對手體力）和除靈（減損對手靈魂）二項，因此，戰鬥的難度也就提高了。



遊戲需上天入地兼下海

由於主角專擅的技能不盡相同，若於同一回合中全都選擇同樣的攻擊方式，則極可能有一二位主角於該回合中的攻擊形同虛晃一招，根本傷不了對手。而假若分由二位專伺攻擊，另二位（戰鬥時有四人）則選取除靈，那麼，在對手只有一人的情況下，這一回合頂多只是同時減損對手的體和魂，尙不足令對手斃命，如此一來，豈非等於讓對手有再反擊的機會？說穿了，難度就在於「無法集中火力」爾。試問，當面對一大群怪物時，您道是難或不難？

更難的是，每位主角的道具欄只有十來個，扣除掉裝備（裝備佔用道具欄）後已所剩不多，但還得隨身攜帶補充體力和超渡靈魂的道具，加上「三不五時」碰上過關必備的用品，或是一些食之無味卻不敢隨手丟棄的東東…



失靈的地藏王令人莞爾

難上加難的是，當主角被黑影附身之後，等級由此劃分成「光明的等級」和「黑暗的等級」二項，戰鬥採攻擊的方式則升級點數劃歸黑暗，而若採除靈則點數歸於光明。如果慣用某種戰鬥方式，想當然耳，其中一項等級會不斷竄昇，當二者差距漸行漸遠時，不免擔心單項等級坐大的後果會對遊戲的結果產生何種影響？這時若回頭蓄積另一較低等級的實力，則先前的戰果似乎有點作白工的意味。玩家若謂，何不二者採取平衡升級的方式來進行戰鬥，這的確是一種方法，但是如此一來，豈不兩種等級似乎維持在一種「永遠長不大」的窘境?!



能騎上斑馬則前程似錦

這款遊戲的戰鬥畫面是較不討喜的一環，乍看之下讓草民產生一種回到 CGA 或 EGA 的時代，尤其胃口被一些極具聲光效果的金裝大遊戲撐大之後，的確有點不太習慣。沒有光刀劍影，沒有施法招式，更沒有血肉橫飛的畫面，充其量只有幾張固定的圖片不停的更替所造成的動畫效果而已，倒是箇中的怪物都很多嘴，臨終還不忘撂下幾句遺言，玩家則只能盡量由文字中去體會「身歷其境」的況味。奇怪的是，由於戰鬥系統的緣故，待玩家融入遊戲之後，卻絲毫不減戰鬥的緊張刺激，甚至在戰鬥中所花的心思也絕不下於劇情的解謎。

此外，遊戲過程中所使用到的交通工具也值得一書，除了較常見到的船隻之外，還有騎馬、自己開地下鐵、坐巴士、木筏等等，玩家可以想像一下那熱鬧的場面，這個設計眞是匠心獨具。

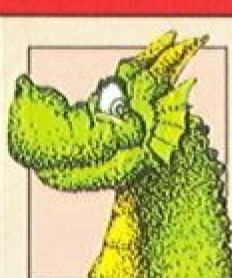
由於華義國際所代理的日本遊戲向來都是偏重於較清涼的類型，因此在剛接獲遊戲時也只抱著姑且試之的心態，但草民在玩過之後，不禁要爲玩家們向該公司請命，冀望她在服務有「較特殊嗜好」的族群之餘，別忘了另類遊戲的人口，尤其像草民這種已經沒有鼻血可以流的耆老級古人，即使想捧捧場，也會因心餘力絀而失之交臂的。



如何搭上小帆船呢？

如果玩家不太計較戰鬥的聲光效果，這一款故事性極強的傳統角色扮演遊戲確實很值得一玩。

群英會審 VER 2.1

 COW BOY 85	 CYBER 86	 DRAGON 84
深具內涵的背景故事，高明的任務支線的鋪陳，使遊戲饒富變化、生動有趣；然而戰鬥畫面略顯單調，聲光效果也不盡理想，但由於整體戰鬥系統十分精彩，不知不覺也融入其中。	特殊風格的一款遊戲，幽鬱、沈默的氣氛迷漫在遊戲中，讓人不自覺的也沈浸於其中，但藉由卡通式的畫風，點綴整個遊戲，再配合精彩的戰鬥系統，感人的故事，著實是一款好 GAME。	以漫畫大師手塚治蟲之作品所改編的 RPG，在故事劇情的表現上相當優秀，但是由於年代關係，使得其聲光效果顯得較弱，是屬於偏重內涵的遊戲。

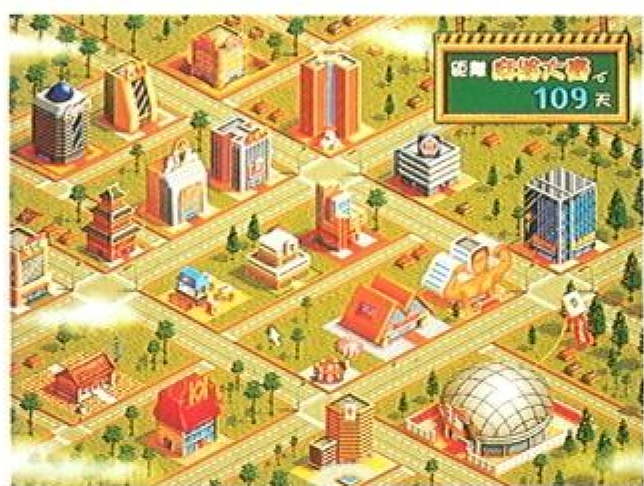
設計公司：PSP 株式會社
發行公司：華義國際
遊戲類型：冒險 RPG
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 以上機種
記憶體：55KB
支援音效：A/S
顯示模示：V
操作界面：M
密碼保護：數字密碼
測試配備：P100/16MB RAM、16XCD-ROM、AWE32

REVIEWS



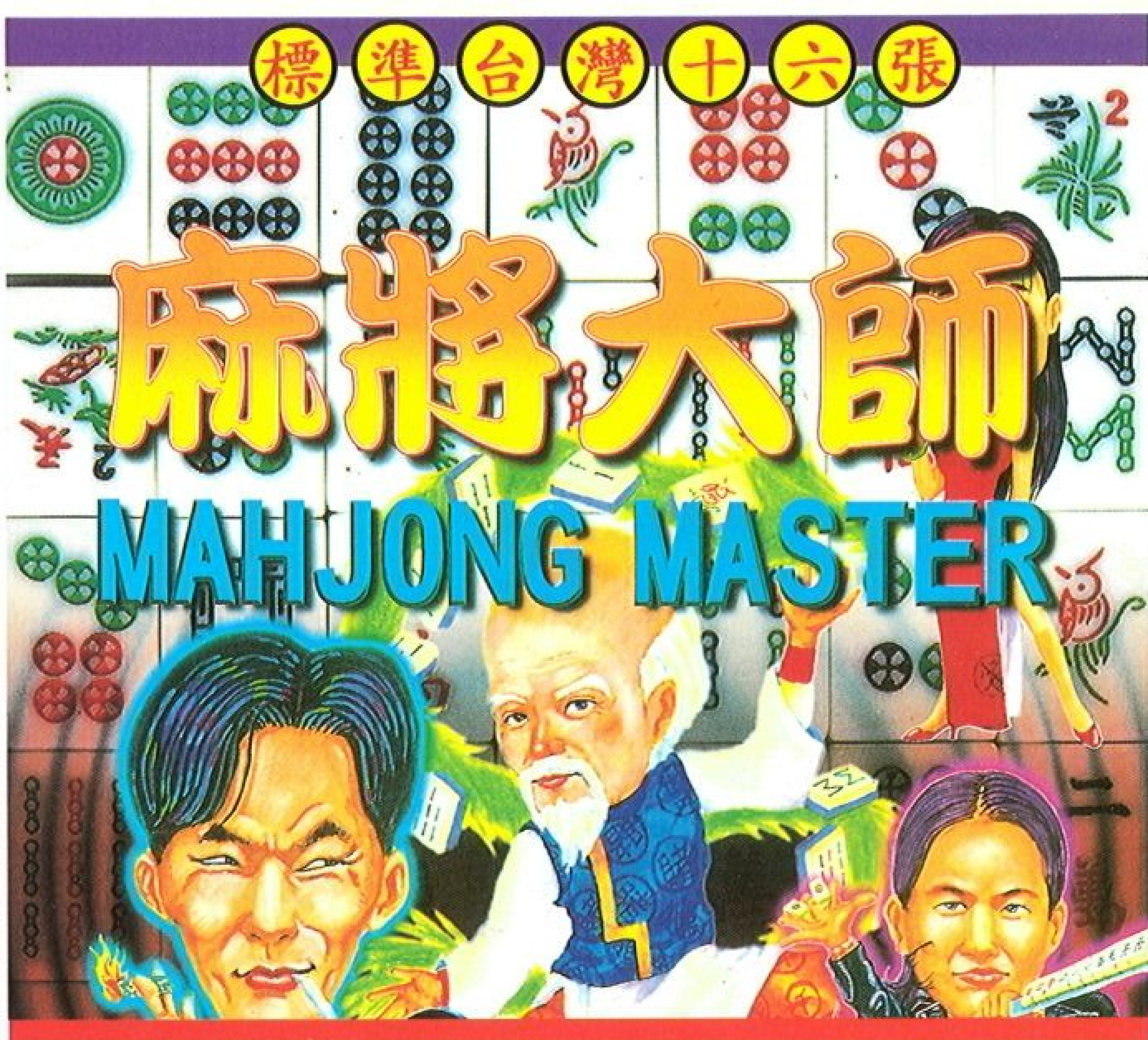
本文作者／何布

筆者自幼好賭成性，認爲不賭不足以修身養性，尤其更視麻將爲此道之上品，雖然啓蒙甚晚，但在數年苦心鑽研後，功力勉強可稱臻於「不敗」的境地，尤其在大四時曾橫掃電玩場，有一日連破九台「電子碁盤」，被老闆娘趕出門並列爲拒絕來往客戶的記錄，因此，當編輯大爺要筆者接下這稿子時，筆者心想，作弊的賭博麻將都難不倒我了，還有號稱不作弊、不使用秘技的麻將遊戲，這不是找死嗎？便很高興地接下了，沒想到就是這爽快的一接，讓筆者一世英名幾乎毀於一旦，近三十年的修身養性也因此破功，筆者在被電腦痛扁之餘，不得不把封印多年的「X字經」搬出來助陣，在好不容易破關之後，禁不住要好面子的懷疑：「這眞的不作弊嗎？」



所有場景一目瞭然

在有所批評之前，筆者要事先聲明，本遊戲整體的表現並不比十六張遊戲的代表作－「正宗台灣麻將十六張」遜色，但一爲「正宗」，一稱「標準」，到底差別何在，筆者個人以爲，若以人物的設定，包括配音與肖像畫工來比較，前者略勝一籌；但就



AI 的高明與否來說，本遊戲則勝過前者甚多，且遊戲設定的複雜也比前者高，但高難度、高複雜度可以表示一個遊戲比較耐玩，但是否比較好玩，則是一個見仁見智的觀點。

先提本遊戲的劇情背景，一個麻醬麵攤的小老闆，厭倦了送麵、洗碗盤的工作，便告別了可憐的老爸，開始一段艱辛的麻將修行，最後的目標是贏得麻將大賽的冠軍，開一家屬於自己的麻將館，這樣的劇情設定，並無太多新意，終歸是不斷的打麻將練功，再參加麻將大賽，這在「正宗台灣麻將十六張」便見過了，筆者比較欣賞的是「麻醬」麵「糊」了、「八索」速食店等一些小幽默，但本遊戲純以練功、賺錢爲主，遊戲的進行屬於開放式的架構，因此在劇情的感受度上，並不如一般的 RPG 麻將，但



瞧瞧！這把胡了20台喔！

也聊勝於無了。

筆者一向欣賞光譜的美工風格—精緻且帶點清爽的風味、花俏但不流於俗豔，尤其是智育類遊戲，光譜一向採用 SVGA 模式，因此本遊戲的畫面也在水準以上，麻將牌刻得特別好看，各場景的 3D 背景圖也看得出來美工下過一番的心血，但可惜的是，寫實的人物肖像並不怎麼討喜，老實說，筆者實在看不順眼。在本遊戲，人物的個性表現除了牌風之外，還包括了肖像、表情動畫與音效，但不知爲什麼，這些人物大都一副「欠扁」樣，而玩家扮演的角色，更是長的慘不忍睹，在打牌語音上，雖然南腔北調的差別很明顯，但變化不夠多，說來說去都是那幾句，不免令人有單調的感覺。

相信玩過本遊戲的玩家一定會有一個感覺，那就是錢太難賺了，由於本遊戲規定玩家必須在 365 天內籌足二百萬元，並須經過檢定擁有麻將一段的實力，才能參加麻將大賽，問題是由十級到一段，每次檢定都要錢，一段的檢定竟要數十萬元，雖然可以打工賺錢，但一天只賺五百元，要是跑「膽量賭場」，也是輸多贏少的局面，借高利貸更誇張，不但借款先打七折，而且每天還

利滾利，弄到最後利息比本金還多。更不合理的是，當體力不繼被迫進院，或還不起高利貸被K入院，不管身上有多少錢，都會一毛都不剩，不知這是那門子的設定？筆者最後學聰明了，遊戲一開始，先借個一百萬，便直衝檢定所，最好弄到一級左右的段位，若有餘錢再去學個密技，然後找一家「底」最大的麻將館碰碰手氣，如果賺了錢，就趕快拿到銀行存起來，平常身上最好完全不帶錢，確定放高利貸的沒有來找麻煩時，再把錢領出來，這種躲高利貸的方式，比跑賭場還實惠多了。



本遊戲的特點─檢定模式

最後不得不提的是本遊戲的AI ，光譜一向是高 AI 的代名詞，可稱為業界的「智慧工廠」，本遊戲在手册中有一篇令人耳目一新的保證書，保證電腦絕對不使用密技，絕對不做弊，請玩家們「切勿」懷疑電腦有作弊的行為，但筆者在辛苦破關後，仍不免有所懷疑，筆者感覺電腦碰牌的機率相當頻繁，而且自摸嵌張、邊張、單騎的機率明顯比玩家還高，不免懷疑有所謂「機率調整」的作用，當然會有這種懷疑，主要是因為電腦太強了，但筆者寧可相信手册內的保證書，不是出自所謂的「此地無銀三百兩」的心態，而是製作單位也發現電腦 AI 太強，「懷疑」玩家會因此認為電腦作弊，所以先發制人罷了，但在懷疑之餘，筆者要強調的是，如果遊戲的設計也允許電腦和玩家一樣公平的使用密技，在下的懷疑將會一掃而空。

但所謂高段的 AI 就是高明的捨牌、吃牌、碰牌嗎？筆者認為好的 AI 應不只如此而已，如果每個對手都是高手，那低能的大概只有玩家而已。也許是因為 16 張的打法限制較 13 張少，一家自摸是三家賠錢，因此人人拼命吃碰趕著聽牌等自摸，因此本遊戲中的對手牌風看不出有明顯的差異，共同的特點是每個人牌力都很不錯，筆者曾很驚喜地發現某個對手忘了槓牌，但看到電腦在莊家連莊三部不懂的拉莊，情願以「屁胡」收場，又令人深深的感到失望，如果高段的AI 就是高明的捨牌技巧，而無法考慮到人性化的因素，是無法取代真正的麻將桌的，這也是一般麻將遊戲的通病。



麻將大賽的決賽賽程表



天壤之別的結局畫面

整體而言，這是一個高難度，須要用一點腦筋與運氣才能破關的麻將遊戲，遊戲的基本架構雖與「正宗台灣麻將十六張」相似，但仍有其可觀與創新之處，舉凡教學、檢定、修業等模式可說應有盡有，各方面的表現也都中規中舉，除了 AI 太高外，並沒有什麼大缺點可以挑剔，如果你自認為是個麻將高手，經過本遊戲的磨鍊後，自稱為「麻將大師」，應該也不算太過份了。

群英會審 VER 2.1

COW BOY 83

說實在的打麻將，還不如跟電腦玩「麻將大師」，內容多彩且饒富變化；此有改以往台灣正宗十六張麻將的窘境，加入新鮮劇情背景的設計，不管是新手或箇中老手都會給您不同的感受。

CYBER 76

雖號稱不作弊的AI，但以機率而論，電腦對手的手氣實在太好了，時常玩家所要的牌不是上家、對家打光了，就是被碰走，讓人只能望牌興嘆；不過整體而言，還算是個不錯的作品。

DRAGON 80

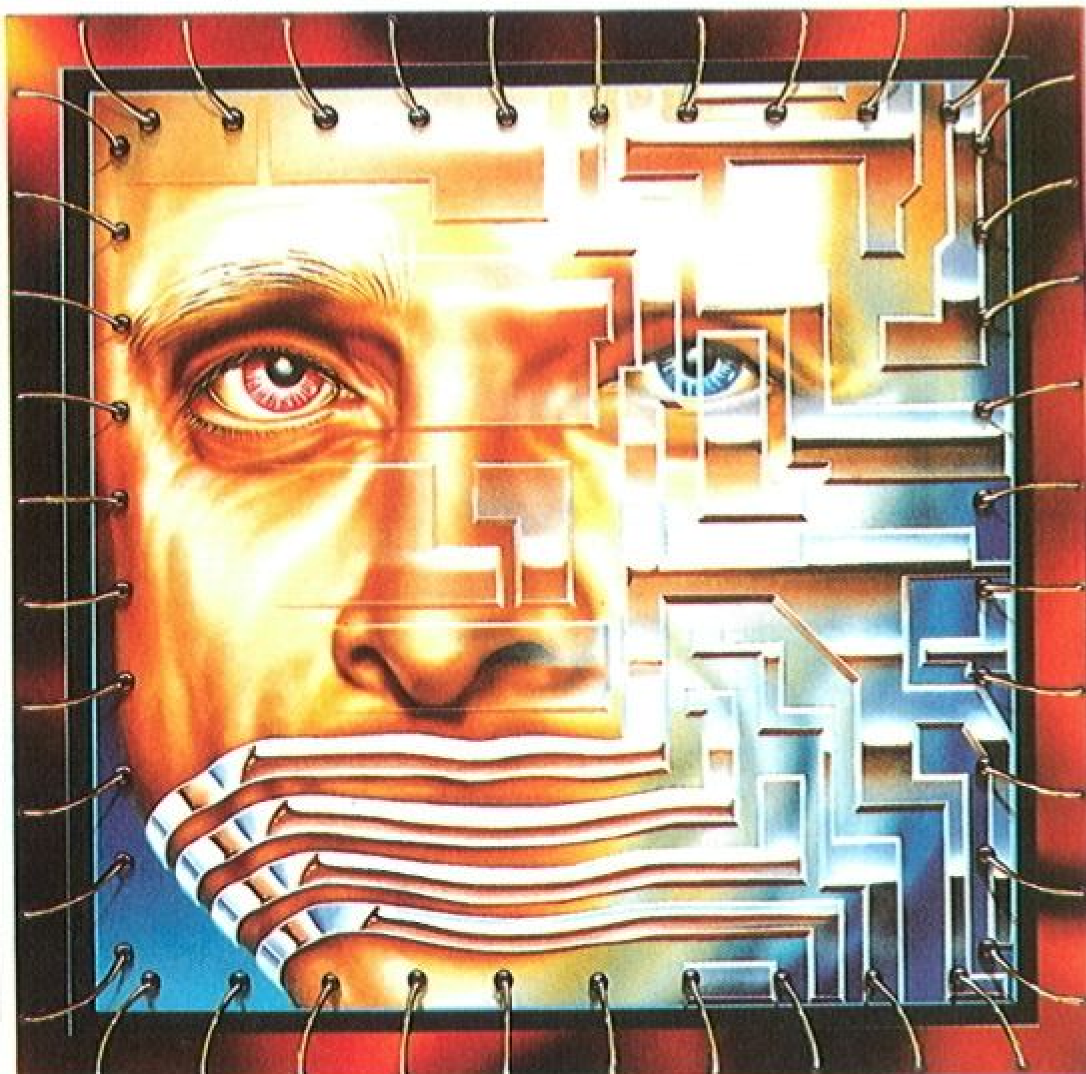
以台灣 16 張麻將為底的麻將遊戲，雖然號稱不作弊，但是據觀察，電腦的手氣太好了些，而且有「三家吃一家」之嫌；除此之外，整體表現都還不錯，喜歡打麻將的玩家不妨試試。

設計公司：光譜
發行公司：光譜
遊戲類型：博奕
發行版本：磁片
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：A/S
顯示模示：SV
操作界面：M
密碼保護：數字
測試配備：486DX4-100、8MB、2 倍速× CD ROM、SB2.0

REVIEWS



無聲狂嘯



本文作者／lucifer

Harlan Ellison，一個曾多次獲得科幻界的「雨果獎」、「星雲獎」的著名作者，他的短篇作品之一〝I HAVE NO MOUTH,AND I MUST SCREAM〞，則是當今西方世界翻譯成最多語言的作之一，並且成爲許多學校的語文教材，不過由於這個短篇小說的內容過於晦暗，在道德上引起許多爭議，在西元一九七六年的時候蒙大拿洲的溫福瑞德高中就曾因爲一名老師將這篇作品當作家庭作業而將這名老師開除，可見其作品的爭議性，這一次 CYBERDREAM 特別和這個對於電腦並無好感的科幻作家合作，希望能夠將這個作品改成電腦遊戲。比較特殊的是許多以前的原著改編作品大都是由遊戲公司單獨作業，而這次的這個作品則是直接和 HARLAN ELLISON 合作，因爲原來的短篇小說作品背景資料不夠，所以幾乎所有的對話和背景資料都是由作者本人所撰寫出來的，所以效果如何就有待證明囉！



這個作品原先小說的內容是敘述中共、蘇俄、美國這三大強權分別爲了迎接大戰的需要而建造了三台超級電腦，讓他們擁有能夠處理人類無法控制的戰爭的強大能力，這些電腦被灌輸了自古到今的所有殺戮資料，因爲他們的唯一目的就是殺戮；但是隨著世界情勢的改變，這三台電腦都被封存在原先的基地中，這些電腦藉著自己維修的能力，慢慢的挖空了地殼，進而互相連接在一起，成爲一個自稱爲「主宰」的實體。他們聯合在一起，發揮了當初設計的最大功能“殺戮”，將地表上的所有人類全都殺光；除了五個人之外，這個由電腦進化而成的瘋狂的神，爲了要宣洩他永無止盡的怒氣，他精心挑選了五個人，當作陪他度過這接下來無止盡歲月的的玩物，在接下來的一百零九年當中，他從心理、生理上不斷的折磨這四男一女，對這五個人來說，“死“成爲他們除了生理上最原始的慾望之外唯一的目標，這個遊戲的名稱就是從整篇小說的最後一句話，在主角泰德殺掉其他四個人，讓他們再也不用接受這個永無止盡的折磨之後，「主宰」爲了發洩他的仇恨，而將僅剩的最後一人改造成一團醜陋的粉紅色肉球，讓他再也沒有辦法尋死，並且連他的嘴都封住了，所以故事的最後，唯一的主角看著自己已經不成人形的的身體，在主宰的折磨下所說出的一句話，〝I HAVE NO MOUTH,AND I MUST SCREAM!〞，他已經沒有了嘴，但是他還是要大聲的哭喊出來…





遊戲中的配音部分，幾乎涵蓋了所有的包括對風景、人物的敘述，因爲它連玩者所扮演的人物心理所想的內容也都完全配上了語音，再加上對話的撰寫者很喜歡利用諷刺的手法來，所以許多部分如果沒有語音，而單單只是看著字幕，缺少了抑揚頓挫的聲調，就很容易造成誤解，所以沒辦法聽到語音的玩者在遊戲進行過程中很吃虧，另外一個噱頭是遊戲中扮演「主宰」配音的角色，就是原先小說的作者；其他的語音和音樂的表現部分大多是以極爲低調的方式呈現的，效果平平。



這個遊戲的畫面是以 640 × 480 的高解析度來呈現的，不過該死的是它的許多物品都太小了，雖然和主角之間的比例是正確的，但是沒有考慮到對於身處畫面之外的玩者來說，有許多東西是有必要用特別的比例將某些物品給放大到清晰可辨的大小，因為許多遊戲中的背景大多數都是裝飾用的，如果你不讓它的大小放大到游標很容易指到的大小，很容易就被玩者忽略。

整個遊戲幾乎可以說是“贖罪之旅”，五個人的過去都有他們的黑暗面和不堪回首之處，有些人是為了要彌補過去的罪過，有些人是為了要醫療自己有缺陷的心靈，舉個例子來說：故事中的班尼當年是一個殺人不眨眼的軍人，這次冒險的目的對他來說，就是為了要能夠學習到“同情心”，讓他能夠重新面對自己當年濫殺無辜的這件創傷，玩者可以照著自己的生物本能來作，把弱小的生物給吃掉，或是只關心自己切身的事務，其他的就通通不管，當然玩者也可以試圖拯救一個本來可以當作食物吃掉的小傢伙，這個道路最難，但是也是比較正確的道路，如果玩者的行為表現出沒有同情心的態度，那麼自然只好再度回去接受主宰永恆的折磨。



所以很多的行動都有它象徵和實質上的意義，再舉個例來說，故事中唯一的黑人女子愛倫（ELLEN）對黃色和封閉的空間有強烈的恐懼症，偏偏主宰為了要折磨她，故意將她安排在一個到處都是黃色的環境中，玩者的目的就是要幫她找出來她對黃色恐懼的原因，並且將其克服，後來發現的原因是因為愛倫曾經在電梯中被穿著黃色衣服的歹徒強暴，後來因為顧及自己的面子，沒有出庭指證這個作案累累的傢伙，所以記憶雖然已經遺忘了這個事件，但是心靈卻還記得潛意識中對黃色的恐懼，這個恐懼在後來主宰再度讓這個傢伙復生之後，愛倫選擇了與他搏鬥之後，給徹底的治好了，不過這裡的劇情並不像表面上的這麼單純，黃色（YELLOW）在英文中有懦夫的意義，其實愛倫對黃色的恐懼也代表了她痛恨自己當初的懦弱，在受到侵犯的時候毫不抵抗，最後也沒有勇氣出庭作證，所以藉著她再度有機會和這個歹徒面對面的狀況下，她選擇了抵抗，並且將長久以來一直帶給她壓力的自責給放下了，這也才是這個冒險的真正目的。而最後玩者必需將主宰的自我意識中分為自我（EGO）、本我（ID）、超我（SUPEREGO）的三個部分通通關閉，藉由著在之前的冒險中所贏回來的象徵著“清明”、“原諒”、“憐憫”的物品來解放主宰自己受困的扭曲心靈，玩者必需要原諒自我（心理學中代表了和社會互動的形象）的錯誤行為，讓超我（心理學中代表了人的良知）能夠藉著“清明”的象徵來看清楚自己的錯誤行為，並且同情本我（象徵人類最原始的本能）的錯誤行為，這些都是有著語言上和行為上意義的行為，可以說是相當豐富的劇情，但是如果沒有用心去接觸這個遊戲可能就無法體會。

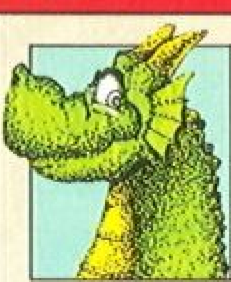
“無聲的狂嘯”是一個難度偏高，適合心智成熟的人來欣賞的作品，如果你肯用心去玩賞遊戲中的許多對話和行為，你會發現到超乎意料之外的豐富內容。

群英會審 VER 2.1



COW BOY 84

遊戲整體鋪陳相當詭譎、灰暗深沈，有點像心理戰遊戲，你必須很用心、很用心的去玩、去思考，否則…你會很容易倦怠；語音部份表現得並不十分完整，讓玩家玩起來時，有些吃力。



CYBER 82

相當具有水準的劇情表現，所想表達給玩家的境界很深遠，詮釋出人性黑暗與懦弱的一面，原著本身就很有爭議性，是一種新形態的表現手法。



DRAGON 85

由小說名著所改編的作品，在劇情上可說是相當灰暗，因此比較適合年齡較大的玩家，以確實地瞭解作者所要傳達的各種訊息。相對地；過於具有深度的內涵，就使得一般玩家的接受度不是很高。

設計公司：CYBER DREAM
發行公司：松崗
遊戲類型：益智冒險
發行版本：光碟版
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模示：SV
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：DX-100、16MB RAM6X光碟機、PAS、MIDI

REVIEWS

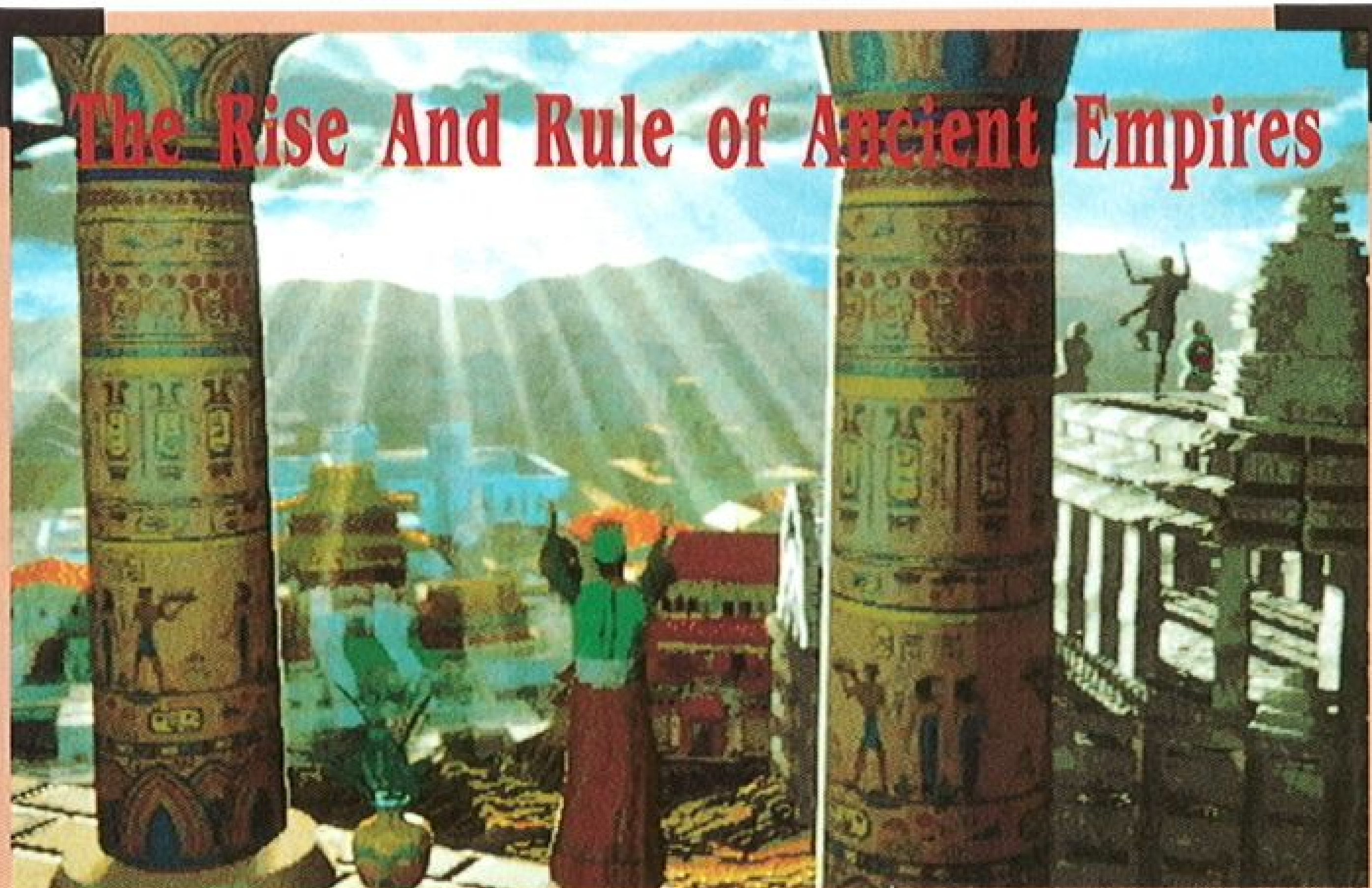


本文作者／YMJ

自從 MicroProse 的『文明帝國』大紅大紫之後，建造古代帝國以一圓玩者帝王夢的古王國建設型策略遊戲也開始大行其道，這其中比較成功的，例如 Impression 的『凱薩大帝』系列，其第二代不久前才由 Sierra 代理出版；而事隔沒有多久，Sierra 又推出了這款『古代帝國興亡史』（Rise and Rule of Ancient Empires，往後簡稱 RAE）。相對於以羅馬帝國爲背景的『凱薩大帝』系列，RAE 提供了另一種截然不同的風味。以下就讓筆者來爲各位做個介紹。



RAE 共一片光碟，但卻只使用了 180 餘 MB 的空間，而且其中有不少部份是附贈的 Sierra 遊戲 DEMO，RAE 眞正佔用的空間看來並不大。不過值回票價的是十七首動聽又深具各古國風味的背景音樂，對於提昇遊戲的氣氛有極大的幫助。RAE 使用 Window3.1 和 Win95 作爲遊戲平台，使用 SVGA 作爲主要顯示模式，沒有什麼明顯的硬體限制，理論上它也是『不怎麼』需要速度（事實上是頗爲需要）的遊戲類型，因此有 8MB RAM 和一塊用來發出音樂和音



古代帝國興亡史

效的聲霸卡即已足夠。除了直接播放 CD 音樂外，RAE 亦支援從聲霸卡持續發音的音樂播放方式，這可以減少讀取 CD 的時間，而加快遊戲的進行速度。



看完用 3D 工具製作的開頭動畫後，便可開始您的帝王夢。您將可自中國、埃及、希臘、印度、波斯、賽爾特和美索不達米亞等七個種族中，挑選一個做爲自己的種族，並在大、中、小三種規模的地圖上，和最多其他三個種族來爭奪世界的霸權。整個遊戲基本上和『文明帝國』極爲類似，比較大的差別是 RAE 沒有年代，僅以回合數來代表遊戲進行的程度。RAE 的最後目標也比『文明帝國』要來得單純：消滅所有其他的帝國和種族並統一世界。RAE 提供自動產生地圖的功能，並支援網路、數據機和直接連線三種方式的對戰模式，在 LAN 下最多可連到四名玩者進行對戰，這使其娛樂價值提高許多。

RAE 的主畫面相當簡單，主要的選項和指令都以圖塊方式顯示在螢幕上，遊戲中也有許多指令是以滑鼠點拖的方式來達成，因此一鼠便可掌握一切。

RAE 提供三種主要顯示模式：一般的地圖模式、一次顯示整個世界狀況的衛星鳥瞰世界地圖模式和都市模式。在一般地圖上，您可看到清晰的地形、分佈其上的城市和道路，以及各勢力的單位；衛星地圖可一覽世界全域和所有單位，而都市模式則可讓您看到都市內景和目前已建設的各項設施，和『文明帝國』一樣的，您可在都市模式進行各項建設指令和調配人力比例，是一個極重要的模式。RAE 在回合結束後輪到敵方行動時，您仍可在大部份的時候自由切換模式或觀看地圖，設計上相當有彈性。



就美術上，RAE 的表現還算不錯，特別是七個種族各自有

自己的都市和單位圖形，城市內的設施景觀更是完全不同，不過在其他方面就乏善可陳（特別是外交和科技研發）。

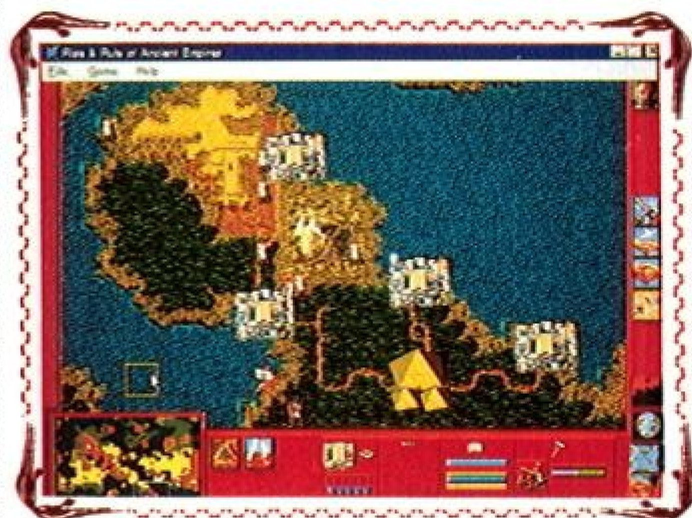


在 RAE 中，您的帝國也是從一支小小的篷車部隊開始，和『文明帝國』一樣的，挑個好地點建立第一座城市，您的帝國就此建立。 RAE 使用使用一個算盤式的長桿來讓玩者調配都市中人民的工作分配，您可用滑鼠拉動代表四種工作的短棒，來改變對於食物收集、研究、建造和資源採集四大工作的人力分配比例；相對於不同的時期，您必須時時時調整這個比例以免浪費人力。在都市建立之初，大部份的人力會用於收集食物，等到人口漸次增加，收集食物的人力比例逐漸下降，此時您便可改變比例，將多出的人力用於其他方面。研究可提昇各項知識的水準而導致各項可建設的新設施出現，建造和充分的資源則可用於建設各項設施，您需要巧妙的調整建造和收集資源的人力比例，以達到最高的效率，這是 RAE 一項蠻有趣的設計。



RAE 中的科技研究分成五種，您將可自由調整這五項的比例。科技研發到一定地步時將會產生可供建築的新設施，某些新設施又導致新兵種的出現，這似乎是此類遊戲的鐵律。 RAE 中的設施種類並不多，而且建築在城市中的位置也是固定的，剛看還覺得不錯，等到城市一多就沒啥感覺了。不過 RAE 在新兵種出現時會播放一段相關的影片，倒還蠻有意思的。

RAE 的探勘和戰鬥方式和『文明帝國』如出一轍，不過各單位可以設定移動目標或固定三點巡曳（雖然多半沒什麼用），由士兵和哲學家（ Philsopher ）所組成的單位可以建造道路和國墾，而各都市的科技開發程度是各自獨立的，您可以派遣哲學家，直接將科技程度較高都市的技術逐漸轉送給剛建立的都市，這也是 RAE 較獨特的設計之一。隨著帝國的擴展，您便可建立大量的都市，並以強大的兵力來征服其他國家，消滅他們的所有單位來完成霸業。遊戲中的外交指令設計極其簡陋，而且沒啥用途，因此您大部份的時間可能都會花在開疆拓土上。



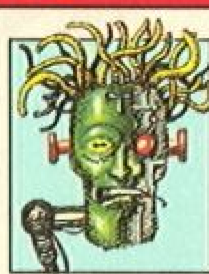
大體上看來， RAE 還算是個不錯的古代帝國建設遊戲，不過它『文明帝國』的影子太重，在許多設計上未能有創新或更加深入之處，玩過『文明帝國』的人可能會覺得 RAE 相當乏味；而電腦大量製造單位的 AI 常使遊戲速度陷入龜爬的狀態，電腦的人工智慧也不夠聰明，玩者只要小心謹慎、搶得先機，很容易就可以完成遊戲。喜愛建立古代王國策略遊戲的玩者可以試試 RAE ，與朋友對戰應該也不錯；但若您像筆者一樣期待 RAE 會比『文明帝國 II 』更加有趣，筆者勸您打消此意，因為您可能會和筆者一樣大失所望。

群英會審 VER 2.1



COW BOY 80

RAE 含有很高的娛樂價值，設計中共有七種不同種族，可供您選擇，圓一場帝王夢；詳細的指令和選項、流暢的介面操作，都值得讚賞，只不過在許多設計上未能創新或更加添遊戲內涵。



CYBER 76

沈重的包袱造成缺乏創意的表現，文明帝國的影子處處可見，跳脫不出傳統的巢臼，實為遊戲可惜之處；聲光上的效果是較值得稱許的。



DRAGON 78

類似「文明帝國」的策略遊戲，雖然聲光效果還算不錯，不過架構上就無甚突出之處，而且 AI 也不太理想，使得遊戲性大為降低。

設計公司：Impression
發行公司：第三波
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：WIN 3.1/WIN 95
適用機型：486 DX-33
記憶體：8MB
支援音效：WIN系列支援之音效卡
顯示模式：SVGA
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：Pentium-120、16MB RAM、ET4000 W32P、SOUND BLASTER 16/GM、4X CD-ROM

REVIEWS

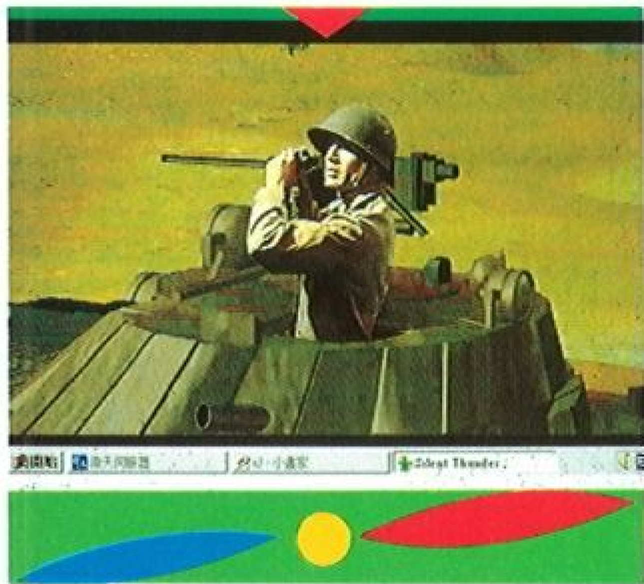


本文作者／王詠文



西元 1996 年底之前，美國空軍將會大幅度地刪減A-10 戰機的服役數量。然而，因爲這型攻擊機在地面攻擊中能夠展現出卓越的攻擊力，使得它特別地適合在政治情勢極度敏感的危險區域進行任務！正因如此，美國空軍將現役的一些 A-10 攻擊機納入了一個全新、並且極爲機密的特殊單位－第 11 空中突擊隊，代號爲「沉默閃電」（Silent Thunder）。

遊戲的主要任務是在瞞天過海的情況下，達成美國當權政府的各種政治野心。由於任務必須無聲無息的進行，因此，和美國其他軍事單位十分不同的是，沉默閃電的戰鬥機通常都是單機執行任務！



進行的方式主要分爲「軍旅模式」和「單一任務模式」，其任務內容幾乎是完全相同，不同之處在於「軍旅模式」中，玩家必須要按照規定的順序完成所有的任務，不能自由選擇執行其他的任務，就連戰役也無法選擇，一定要一個一個按照順序地完成任務。當然，「單一任務模式」就可以自由選擇任務。

遊戲中共有三個戰區：分別是「哥倫比亞」、「波斯灣」和「朝鮮半島」。每個戰區中的各個任務都具有關聯性，玩家可以仔細品味其中的故事發展。在玩家完成一個戰區後，會出現一張褒獎英雄的圖片。



遊戲在畫面的調整上有幾個選擇，最重要的是模糊度（HAZE）這個選項。在筆者的電腦上，如果調整到最清晰的模式，那麼只要一接近地表或是山的表面，馬上可以看到電腦忙著在貼圖－只見畫面凌凌亂亂，一堆三角形的圖素在那裡閃來閃去，地面上的坦克也同時產生殘影，就好像在施展分身術一般（還好這時飛機並不會因此而停滯）。倘若調整到最模糊的模式，則所有的圖像都變得較模糊，有點兒像在霧中執行任務。這時雖然上述的凌亂情況改善許多，但是在太接近地面時，仍舊會出現忙著貼圖的窘狀，著實讓筆者百思不得其解。撇開這些不談，在飛行時偶爾會有一些詭異的東西出現。由此可見，此遊戲的圖形處理還不是很理想。

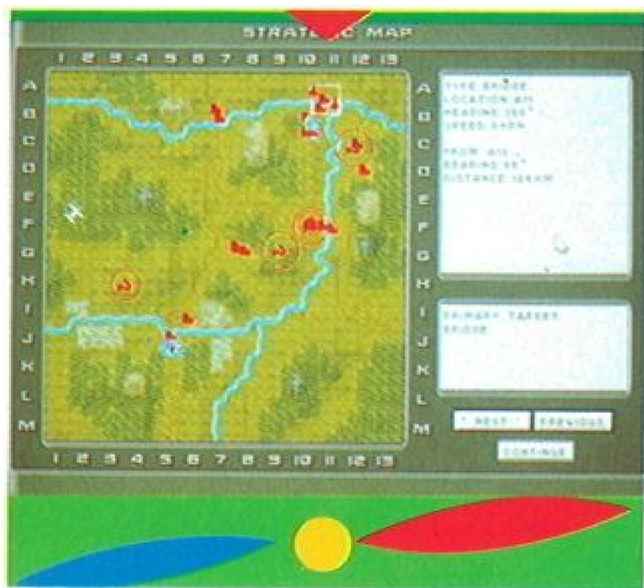
音樂方面，就可圈可點了。十餘首由 CD 輪流播放的樂曲，時而輕快時而神秘！其中有一首 Destroy，聽來似乎是以國樂樂器演奏而成，十分新鮮有趣。音效方面也是十分的優秀，不管是飛彈發射時的聲音，或是擊中敵軍的爆炸聲，還是遊戲中的語音，都十分的清楚自然並且頗有眞實感！



遊戲內容幾乎是清一色的摧毀任務，並沒有其他模擬遊戲中護航或偵察類型的任務。通常一進入軍旅任務，馬上就會接到主要目標的資料，接下來，當玩家朝著目標開始前進飛行時，電腦會突然告訴你地圖上多了一些新的資料，切換到地圖一看…不得了！座機周圍竟然出現一堆地對空的敵軍單位，若是硬著頭皮直接殺過去，經常會遭到失敗的悲慘命運！這時，只有不斷地嚐試

尋找某條安全路線，才較能夠順利地完成任務。同樣地，在裝備武器方面也得有小技巧：通常電腦自動裝備的飛彈、炸彈都偏少，無法符合實際任務的需求量；想過關？請在失敗中記取教訓，適當地去修正武器的數量！

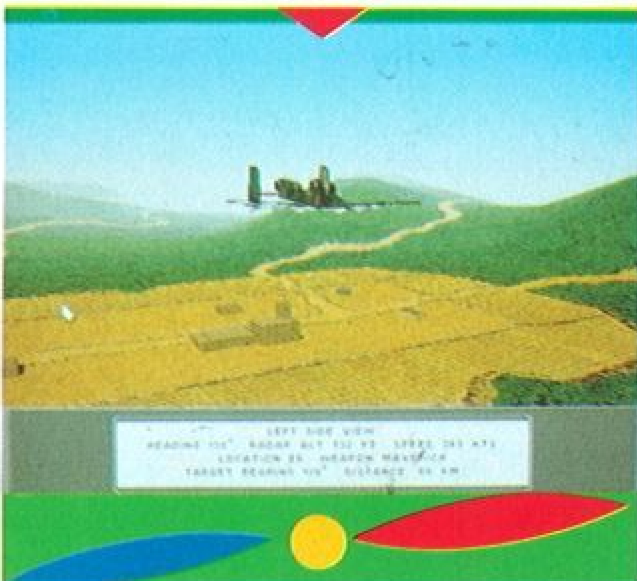
如果您幸運地完成了主要任務，便可以直接按【 ESC 】鍵離開目前的任務，以繼續進行下一個任務。或者，您也可以留在目前的戰場上繼續努力掃盪次要目標與敵軍！總而言之，在天空待得愈久，分數就愈高。



如果不幸任務一直失敗，無法即時完成主要任務。那麼建議您先選擇「單一任務模式」，挑選剛才屢次失敗的軍旅任務，以無敵模式、無限彈藥的形式，熟悉所有的地形、敵軍位置、所需的彈藥數量及種類後，再正式以「軍旅模式」開始任務。如此可以省卻一再嚐試失敗之苦！

這個遊戲的武器系統頗爲奇特：

(1)鎖定目標完全不需要時間，只要目標夠離你夠近，並且出現在你的抬頭顯示器裡，就可以在瞬間鎖定目標！



(2) A-10 所配備的「復仇者機炮」，威力非常的強大。只要不是水泥建築，任何目標都可以被復仇者機炮一發擊毀。實在是有點強的不合理！

(3)最奇特的一點－所有的飛彈和炸彈一定要電腦「確認鎖定」後玩家才可以發射，不然電腦是完全不會理會你的；也就是說，玩家在沒有鎖定目標的時候，是不能亂發射任何武器的。另外，玩家不能把對空的飛彈當作是對地的炸彈來發射，當然也不能把對地的炸彈當作是對空的飛彈使用。這種設計實在是很令人@%#$ ！想想在彈盡援絕的時候，手中只剩下兩枚空對空響尾蛇飛彈，竟然不能對地面目標發射，實在有點…。

就操作界面而言，以鍵盤或是搖桿來控制都蠻不錯的，對於搖桿的支援也很齊全。和其他遊戲比較起來， A-10 需要使用到的按鍵比較少，原因是本遊戲沒有複雜的雷達設定，只有一個簡單的衛星地圖；再加上電腦自動鎖定目標的功能，使得玩家常用到的按鍵大概就是－發射武器、切換武器、以及地圖這三類！另外，若您的記憶力不太好，只要把遊戲附送的速查指令卡片放在身邊，相信幾個任務後，就可以把常用指令熟記起來！



這套坦克殺手 2 不太像一般指令複雜的模擬遊戲，說它是一款動作遊戲倒挺合適。雖然遊戲中存在某些不合理的設計，但不合理歸不合理，這些設計的確讓玩家更易上手！只要您的配備符合它的要求，那麼 A-10 易學易用的操作加上不俗的畫面，稱的上是一個平易近人、適合新手入門飛行模擬的遊戲。

群英會審 VER 2.1



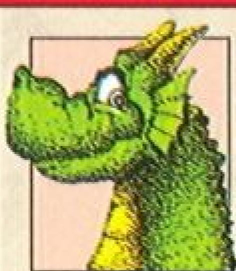
COW BOY 86

充滿刺激鬥智的模擬飛行遊戲，以卓越的戰鬥模式進行各項任務，很是令人讚嘆！音樂方面表現得可圈可點，音效上更不在話下；大體上，算是個上乘之作，值得玩家一試。



CYBER 82

操作界面的設計相當就手，在操控時更顯流暢，而簡易的按鍵設定，免除了複雜的指令，讓玩家更易上手；若能在圖形方面的處理更下功夫，則遊戲更臻完美。



DRAGON 83

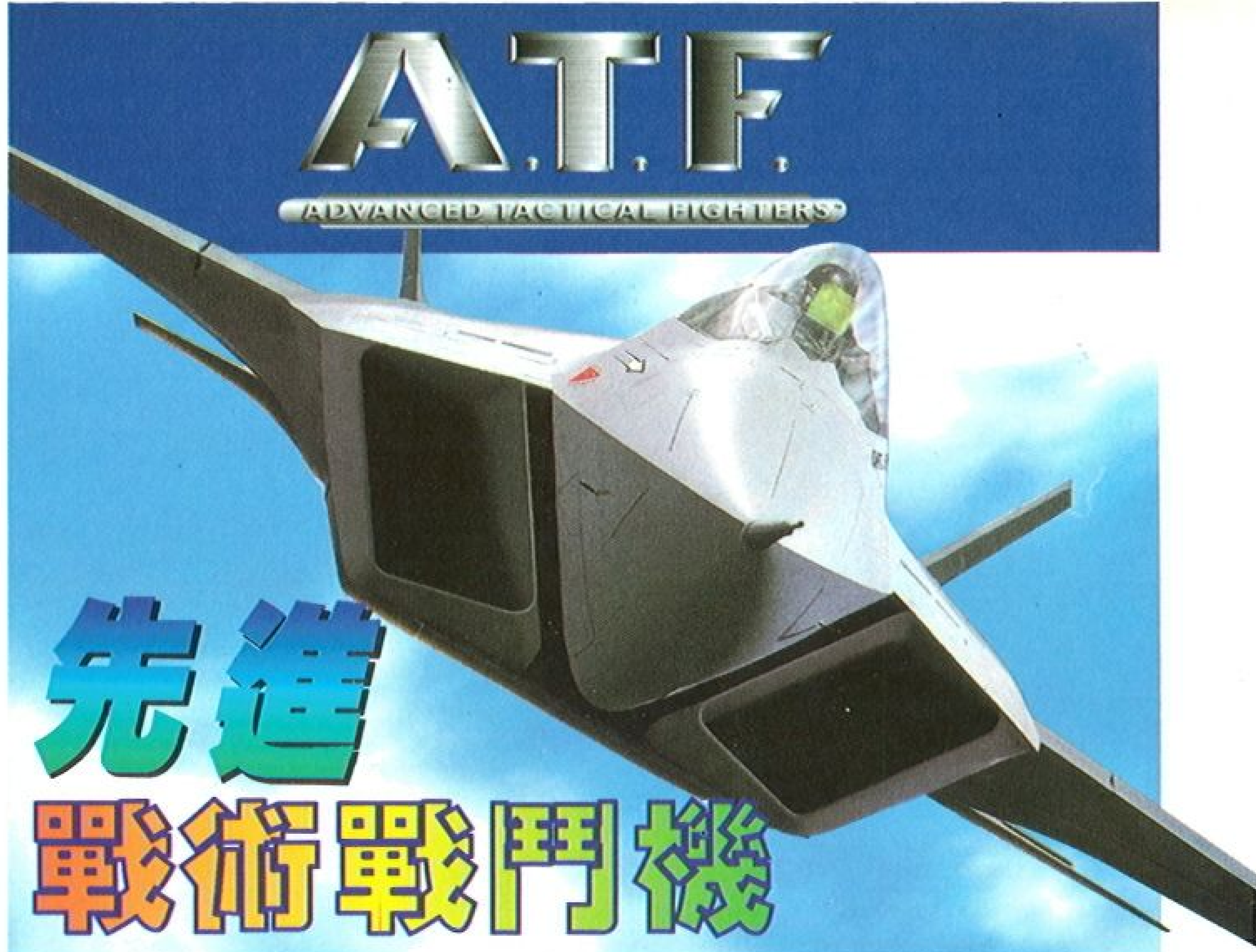
模擬美軍攻擊機A-10之模擬飛行遊戲，比起一般同類型的遊戲A-10的操控介面簡易許多，頗適合飛行新手來嚐試，雖然貼圖技術不甚理想，但音樂及音效表現得相當優異，彌補了一些缺憾。

設計公司：SIERRA
發行公司：第三波
遊戲類型：飛行模擬
發行版本：光碟
使用平台：WIN3.1/WIN95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：與WIN95相容之音效卡
顯示模示：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
測試配備：P-133 、 32MB RAM 、 Sound Blaster 16 、6X CD-ROM

REVIEWS

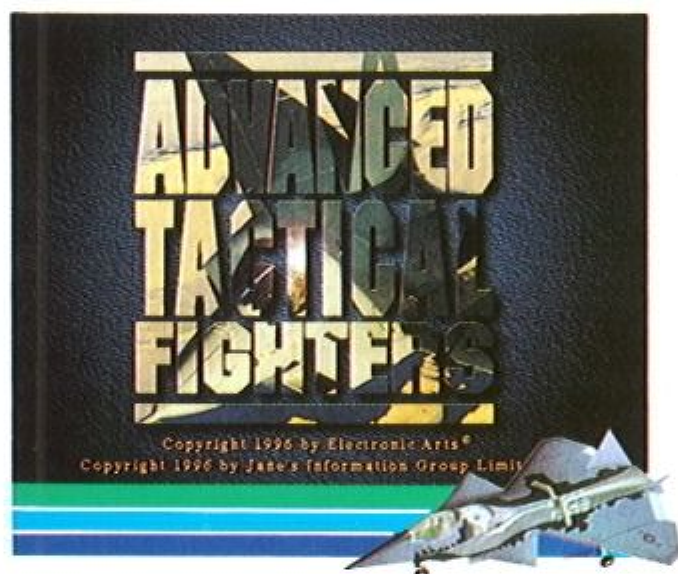


本文作者／賴福鑫



先進戰術戰鬥機

能夠飛遍世上一流的頂尖戰鬥機，一直是飛行迷們遙不可及的夢想，如今透過『先進戰術戰鬥機』（ Advanced Tactical Fighters，以下簡稱 ATF ），將使您所有的美夢成眞。現在，就讓我們一起來看看這套一圓飛行迷們人生大夢的『先進戰術戰鬥機』！



《 ATF 》是 Electronic Arts公司繼《USNF》（美國海軍戰鬥機，或譯爲傲氣雄鷹）之後，所推出的飛行模擬遊戲，也是詹氏（ Jane's ）戰鬥模擬系列的第一套產品。由於 EA 公司得到最具權威的軍事武器年鑑出版社－詹氏公司，所提供的第一手珍貴的資料和數據之協助，因此《 ATF 》在航空動力學基本構型上所展現的精確性也就非比尋常，其作品也格外的受到矚目。打開厚重的原版軟體包裝盒後，除了一片光碟之外，單單一本安裝說明書就多達 34 頁，尤其在音效卡的設定部份解說得特別詳細，操作手册更是厚厚的一本高達256頁，看起來頗有份量，簡單的瀏覽一遍就得花上個把個鐘頭，不過這也是所有飛行遊戲上機前的必修課程，省略不得。

遊戲開場時有一段十分精彩，但只有短短兩分鐘的全螢幕空戰動畫，進入遊戲後赫然發現：「好個〝火燒豬頭〞的操控界面啊！」如此的面熟，整個遊戲界面幾乎與《USNF》如出一轍。我還以爲買到《USNF》的資料片呢！這 EA 公司也未免混得太兇了吧？難道想搞個「萬年界面」來騙吃騙喝？這個從《 USNF 》、《 USMF 》到《 ATF 》已經用了三代的界面，雖然玩起來駕輕就熟，但卻毫無創意可言。想再度吸引玩家的眼光？這個如意算盤恐怕是敲不響囉！

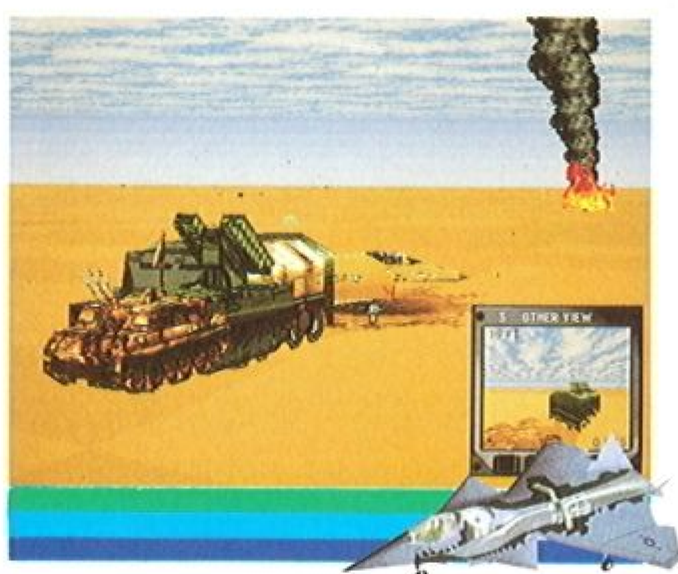


《 ATF 》唯一的特色便是在程式中加入了詹氏出版公司龐大的武器檢索資料庫，包括：駕駛艙、引擎和飛機的實體照片，以及研發和飛控的記錄影片，還有可從各種角度旋轉縮放觀察的各式武器 3D 貼圖模型，都可以在資料庫中查詢得到。但美中不足的是，除了玩者可操控的戰機有較爲詳盡的資料之外，在「其它武器」選項中所有的機具武器都只有 3D 模型，而百分之七十以上都缺乏實物照片，僅以一句『 No Picture Available 』（無照片可用）輕描淡寫帶過。這對以軍事武器年鑑聞名全球的詹氏出版公司實在說不太過去，或者這又是 EA 公司另一項偷懶的傑作也說不定。



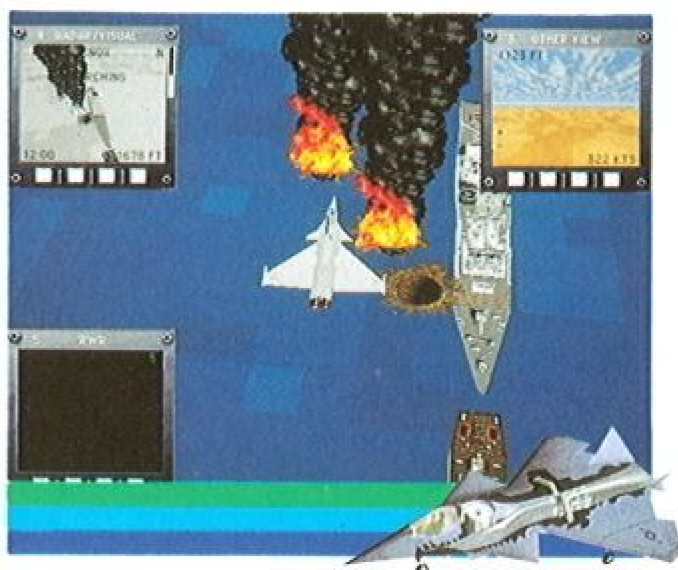
若說《 ATF 》較前作《USNF》稍有改進之處，便是在兩個戰役模式（ 80 個任務）中，只要是任務失敗超過四次、或者執勤中陣亡，整個戰役就會結束。不像《USNF》即使所有任務失敗，還是可以繼續執行戰役那樣的不合理設定。還有，《 ATF 》新增了八人網路、串列埠（ Null MODEM ）以及數據機連線的三項連線作戰功能。很可惜的是，獨缺使用最爲便捷的並列埠（以 LL3 纜線連接的）連線模式，頗令人失望。在飛機

的操控性能方面，《 ATF 》在飛行環境和空氣動力學上模擬的相當眞實，因此您若沒有大師級的飛行功力，那您就需要一把像「推力大師」（ Thrust Master ）般同等級的搖桿，否則開飛機在地球表面挖洞的機會相當的大。除非…除非你開啓遊戲中的 Cheat （作弊模式），但這是飛行老手不屑爲之的。若您眞的沒啥飛行經驗，也沒有什麼大師級的搖桿，又不想經常重新載入任務，那就乾脆把作弊模式全開吧！過過空中無敵鐵金鋼的癮，也順便磨練一下您的空戰技巧。



雖然在《 ATF 》中可以使用800×600或 1024 ×768的超高解析飛行模式，但飛行時的儀表板依然使用320×200的貼圖來顯示，小的極難判讀（當然啦，您若肯花個十來萬買個 21 吋以上的大螢幕，那就另當別論了），筆者並不建議您這樣做。即使您有「潘婷」級的機器，但還是以640×480的畫面效果較佳。在音效方面，若您的音效卡有支援 MIDI 播放功能，則可省下近40MB的硬碟空間，不然使用數位音效也有不錯的效果，尤其空戰中左右聲道個別輸出的立體聲效果相當逼眞，防空炮火打中機身的鏗鏘聲清晰響亮，相當具有臨場感。

由於《 ATF 》中可駕駛的戰機較多，因此機身的漸層陰影也就沒有很用心的處理，在《 ATF 》中幾乎處處可以發現設計者的漫不經心。例如地面成像引擎在所有選項全開之下以 Pentium 133來跑，在某些場景還是偶有局部跳格以及地面扭曲的〝出槌〞情況發生。更可笑的是，你會發現在對艦攻擊時，竟然可以把海面炸出一個〝洞〞來（有圖爲證）。把炸彈丟到海裡，海面竟然也會起火燃燒。這太扯了吧！設計者竟把海面當作地面來貼圖，這笑話未免鬧得太大了吧！



最後，有一點不得不提的是：我們在買軟體時，不管價格高低，通常都是「歡喜甘願」才掏錢購買的。但是買到《 ATF 》



之後才知道必須另付150元才能取得中文翻譯手册，這種變相加價之作法頗難令人苟同。還有同一代理公司發行之「銀河飛將四代」也是一樣，第一批上市的產品沒附中文手册，必須另付郵資才能取得（最先買的人倒霉？）。還有《 EF2000 》也是必須多付120元才能取得修正程式（買到舊版的人活該？）。這不是一個負責任公司應有的作爲，〝唯利是圖〞終會受到玩家的唾棄！或許，在您看到這篇文章的同時，你必須付上百來塊的代價才能取得修正上述一堆〝臭蟲〞的 Patch 程式。您也只好認了！

總之，《 ATF 》就像是《 USNF 》的一片沒啥新鮮感但聲光豪華的資料片，對於想飛飛世界上最先進戰鬥機的玩者，這倒是一套名副其實的飛行模擬遊戲，足夠讓您體驗一番。

群英會審 VER 2.1



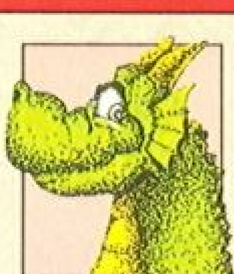
COW BOY 82

模擬的戰鬥模式表現還不錯，優良的畫質、不錯的音樂效果，讓玩家更眞實的體會「逼眞」之感！唯獨在創新上稍加改良，會更好！



CYBER 78

雖然擁有詳實的資料做後盾，但缺乏革新與突破的設計，讓遊戲侷陷於傳統的巢臼之中，無法跳脫出來；不過 EA 在手册上所花費的功夫，讓玩家能更易進入狀況。



DRAGON 80

引用詹氏年鑑資料之模擬飛行遊戲，在考據上可說是相當詳實，只是在介面上仍無創新之處，而且在一些細節上也處理得不盡恰當，使得遊戲性大打折扣。

設計公司：EA
發行公司：憶弘國際
遊戲類型：飛行模擬
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN 95
適用機型：486 DX2-66以上
記憶體：8MB
支援音效：S/M/U
顯示模示：SV
操作界面：J
密碼保護：無
測試配備：P-133 、 32MB RAM、 6XCD-ROM 、 SB AWE32

REVIEWS



本文作者／王詠文

這是一款完全支援 Windows 95作業系統，由國人自個兒製作，全程語音的中文冒險遊戲。相信各位愛好冒險遊戲的玩家，一定很想知道我們自己國內做出來的遊戲能不能夠跟國外各大公司所出品的遊戲一爭長短？咳，以下筆者就發表一下個人對這一款遊戲的感想！

玩家所扮演的角色是俏皮的小辛巴達，是個可愛的小子。如果您太久不理他，他可會沒事擺動一下臂膀，或是用他那頂帽子猛搧風，再不然就乾脆坐下來休息喔。


好耀眼的彩虹橋啊！

整個冒險故事的序曲就從魔法書的咒語被解開那一刻開始。某一天，惡靈法師的黑貓悄悄地潛入了辛巴達家中，翻落了那一本禁錮著惡靈法師的魔法書…，瞬時間，老辛巴達與小辛巴達立刻就被吸到了另一個奇異的世界，祖孫二人也就失散了。小辛巴達爲了救出他親愛的爺爺，到處明查暗訪，中途遇到了小精靈，就開始他倆一塊兒出生入死往前衝的旅途。後來，終於從賢者那裡知道解救整個亞特絲浮島衆多子民的方法，那就是要找到另外二位被惡靈法師陷害的仁慈賢者與智慧賢者，以及能使平衡之心正常運作的四項寶物－金羽毛、希望之鏡、巨蛇之牙、和神燈。於是乎，小辛巴達就背負起這個偉大的使命－解救亞特絲。一路上，經過了重重的危險關卡－毒蝎子、沙蟲、火犀牛、魔火龍…，以及惡法師多番的阻撓。最後，在玩家的努力下，小辛巴達終於不負衆望，除去了可惡的惡靈法師！結局當然是小辛巴達和爺爺相聚，所有被惡法師咀咒陷害的人都回復了正常。標準的白雪公主遇到白馬王子－幸福美滿加上大團圓。如果把辛巴達幻境奇航拿來與其它較著名的冒險遊戲如國王密使、凱蘭迪亞傳奇、鬼屋魔影等等相比較；很明顯地，辛巴達幻境奇航的謎題是屬於簡單易懂的。



謎題的難易其中最重要的原因之一，是因爲物品的數目並不多，玩家不會拿了一大堆無用處的廢物，做了好多動作結果卻是徒勞無功。並且，只要是解謎中需要用到的物品，在滑鼠掃過它的時候都會有文字出現，有提醒玩家「不要忘記撿我」的作用。同時，大部分物品的色彩明亮十分容易被發現，只有少數幾樣物品是需要特別去用滑鼠「掃盪螢幕」才會露出蛛絲馬跡的。每一樣物品在解謎過程中都有固定的作用。換言之，解謎的過程是單一化的，並沒有設計「條條大路通羅馬」型的解謎路線供玩家選擇，雖然這樣的方式讓玩家可以比較不傷腦筋，不過相反地，也失去了某些探險的樂趣，可謂有好有壞。


看我的拋繩絕技！

標準卡通動畫類型的冒險遊戲，感覺有那麼幾分像國王密使七代。高解析度－640×　480 256色的畫面，在 Pentium-133、32MB、 6RAM 、 NEC 六倍速光碟機的硬體配備下，還堪稱流暢。不過，在讀取光碟資料的時候，偶爾…還是會有一點點「跳格」的特殊效果產生。

背景方面，配色明亮鮮豔給視覺一種輕快的感覺，十分精緻細膩的圖畫不辱高解析度的身家出世。雖然畫面在「質感」上可圈可點，但在某些場景的構圖卻趨於單調，給人一種冷清的感覺。還有一點美中不足的就是那隻跟到東跟到西的小精靈，不管主角老早就走的好遠或者甚至上了飛船、坐上金鷹，她時常都還待在原地無動於衷，一直等到小辛巴達已經走到定位，她才會姍姍來遲地慢慢飛過去，完全失去了二者間互動的效果。



日、月、星宮裡各有什麼玄機呢？

至於音樂效果方面，筆者大概會給個中等的分數。整個遊戲過程中，幾首阿拉伯風味的調子輪流播放，給人一種輕快有活力的感覺。不過在大部分的時間裡，配樂的曲風都大同小異，沒有太大的高低起伏，聽久了不免有些乏味。

在遊戲中，看起來游標好像是一根上面鑲了一顆紅寶石的魔法枴杖；其實不然，枴杖上的那顆紅寶石才能算是眞正的游標，因爲當物品體積頗小時，只有用那顆紅寶石對準物品才能夠發揮作用；對於這一點，筆者頗有怨言，因爲那一顆紅寶石很小，所以很難對準物品。整體而言，操作上蠻簡便的，玩家唯一的動作就是用滑鼠左鍵點取物品或點取人物與之對話；滑鼠右鍵在本遊戲中是完全沒有任何功用的。但是這個設計（或是說忽略了設計使用右鍵即可將對話打斷的功能），欲會使玩家在與人物對話方面產生頗大的困擾：當玩家嚐試解謎－例如給東西給某某人，人物會重複說著同樣的話，並且無法被打斷；如此一來，當玩家每試一個動作，就要重複聽一次一模一樣的話，如果那句話還蠻短的倒還可以忍受，最糟的是某些對話十分冗長，可能長達數分鐘之久。玩家只好苦苦的等他講完才能再嚐試別的步驟；這對於需要東試西試的冒險遊戲，實在是有點痛苦。



月宮裡的怪東西還不少呢！

不過，大體來說「辛巴達幻境奇航記」是套上乘之作，值得一玩！



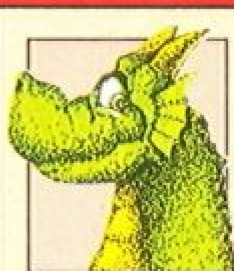
亞特絲大陸終於又回復和平了！

〝註〞如果您的電腦是 486 級，那麼進行此遊戲時，恐怕得忍受等待又等待的滋味了。現在電腦硬體十分的便宜，自行組裝一台與筆者電腦同級的機種大約四萬元左右即可搞定。若您是標準的遊戲迷，筆者在此給您個建議－現在 Windows 95 的遊戲日漸增多，並且一個比一個像怪物，當今之計還是快快升級去也吧！

結 語

拉拉雜雜說了一堆，就此打住。總而言之，言而總之－雖然辛巴達幻境奇航要與國外大牌的冒險遊戲並駕齊驅、一爭長短還有一段距離要好好努力，不過已經是指日可待、爲期不遠了。

群英會審 VER 2.1

COW BOY 85	CYBER 82	DRAGON 84
		
以童話故事爲背景的冒險遊戲，內容鮮活有趣，謎題鋪陳淺顯易上手，頗適合初嘗冒險遊戲的玩家；整體畫風明亮鮮麗，視覺上給人一種舒服輕快之感！音樂表現也算恰當。	謎題的設計難易適中；而人物、背景的卡通風味十足，很容易讓玩家接受。全程語音的設計，使遊戲更具人氣，不論畫面的配色，亦或是樂曲的選擇，都相當搭調，配合的很恰當。	由國人自製的冒險遊戲，在畫風上頗有美式風格，而劇情上則偏向簡易，讓一般生手也能輕易進行；不過因爲支援 Win95 系統，所以在配備需求上要求較高。

設計公司：捷友資訊
發行公司：捷友資訊
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟版
使用平台：WIN3.1/95
適用機型：486/66 以上
記憶體：8MB
支援音效：WIN 相容
顯示模示：SV
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：P-133、32MB RAM SB16、6XCD-RAM、SB-Trio.64

REVIEWS





鋼鐵騎士團

本文作者／鍾凱文

想要過過當「指揮官」的癮嗎？「鋼鐵騎士團」是一個不錯的選擇。「鋼鐵騎士團」的故事背景，發生在一個充滿戰爭的世界裡，永不止息的戰爭，各地都是民不聊生，一片哀鴻。昔日的小國「迪斯阿魯」發現了礦脈，利用豐富的礦脈資源，迪斯阿魯慢慢在布雷諾大陸崛起，勢力也逐漸增大，靠著優良的鋼鐵兵器，組成鋼鐵騎士團，成爲一個軍事大國，其軍事力量影響整個布雷諾大陸；其他各國爲了阻止迪斯阿魯的進犯而努力著。遊戲就在一片硝煙中展開，玩家必須從「斯歐尼」、「阿威魯迪」、「卡拉地」這三個國家中選擇一個作爲根據地，擔任該國的指揮官。您可以運用各式各樣的策略，命令不同的將領，而最終目的，就是將「迪斯阿魯」徹底殲滅，進而統一全大陸。就讓我們一起開啓「鋼鐵騎士團」的門扉吧！



△遊戲中最奇怪的角色「兜兜龍」，四處販售物品，隨叫隨到。

遊戲一開始有段滿長的開頭畫面，大概介紹這個遊戲的故事背景，還有一些人物的性格、興趣。在遊戲的選單中，玩者可以得到關於每個人物詳細的資料、背景和專長，讓玩者可以利用這些資料，作爲調兵遣將的依據。在地圖上，玩者可以清楚地知道每個城鎮或是城堡的詳細資料（像是屬於哪個國家、人口、武裝或糧食等）。遊戲還提供了一個「交談」的指令，可以隨時得到將領對於最近國家的情報、還有所提供的建議，對於遊戲的進行相當有幫助。是遊戲中一個不錯的設計。雖然遊戲號稱是即時戰略遊戲，但是遊戲進行的感覺，卻讓人覺得好像是 RPG ，玩者不但可以和人物交談，也可以到商店購買武器和道具。



△您可以向「兜兜龍」購買糧食或武裝。

畫面感覺起來還滿精緻的，每個將領都有各自獨特的造型。在戰鬥時，每個魔法師所施展的魔法都相當地花俏，滿有戲劇效果。使用不同的道具也會發生不同的效果，稍稍增加了戰鬥過程的變化；可惜法術和魔法的種類不多，玩久了就會覺得有點單調。音樂和音效的表現不甚理想，音樂聽來聽去都是同一種曲調，沒有什麼變化，音效也是如此，還停留在數年前的水準。希望以後廠商在中文化舊遊戲時，能對圖形和音效做些許改進，不要仍停留在遊戲推出時的水準，資訊界進步的速度太快了，如果廠商不能提升改版遊戲的圖形和音效，很快就會被市場淘汰的。



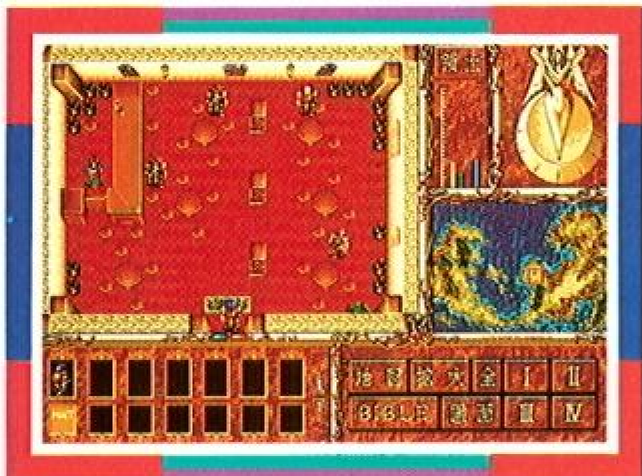
△這是您第一個該攻略的城堡「達魯巴雷堡」，防守十分堅強，不容易拿下。

雖然在人物的移動和戰鬥時的速度可以自行調整，但是就算玩家把所有的速度都調到最大，人物的移動和戰鬥的速度還是很緩慢（我的配備是 DX4-100 ，8M RAM ），而且在遊戲中，滑鼠移動和地圖捲動的配合度不佳，以致於當玩者想要指定將領移動到某一個新的目的地時，會因爲滑鼠移動得太快，沒有辦法正確地指定將領們移動到眞正的



△開始緊張刺激的戰鬥了，作戰的地形是一望無際的草原

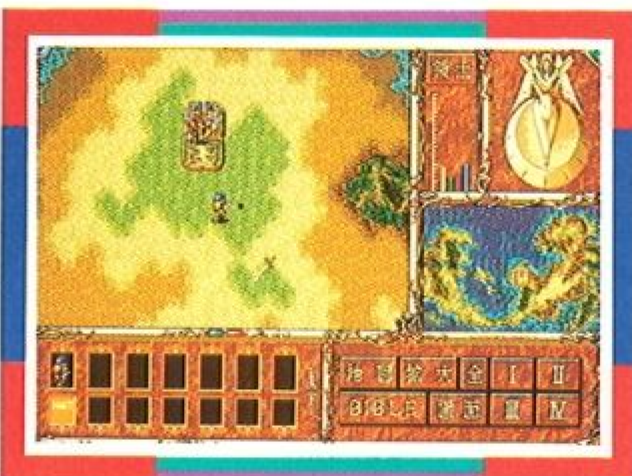
目的地。幸好滑鼠的速度可以調整，在數次錯誤嘗試之後，筆者終於找到最好的方式：把滑鼠速度調成緩慢，人物和戰鬥的速度調成最大時，會達到最適當的遊戲狀態。

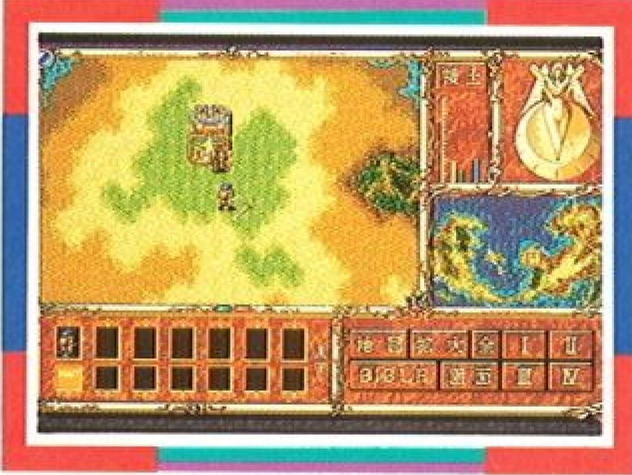


△城鎮裡的酒吧，英豪聚集之地，也是您招募將領的好地方

在遊戲中敵人會四處移動，所以可能會有許多將領同時開打，而麻煩的是，玩者竟然不能一次命令一群將領去作戰，只能一個一個來，在遊戲剛開始，將領數目不多時還好，愈到後面，手上的將領愈多，遭遇的敵人愈分散，玩者就會愈手忙腳亂，漸漸感到應付不暇；尤其是在攻佔城堡的時候，玩者還不能脫離戰場呢！所以一定要有充分的實力和準備才能攻城，否則只有慘遭痛打的命運。另外當將領都擠在同一個地方時，玩者不太容易用滑鼠確切地點到某一位將領，算是操作上的另一個缺失。

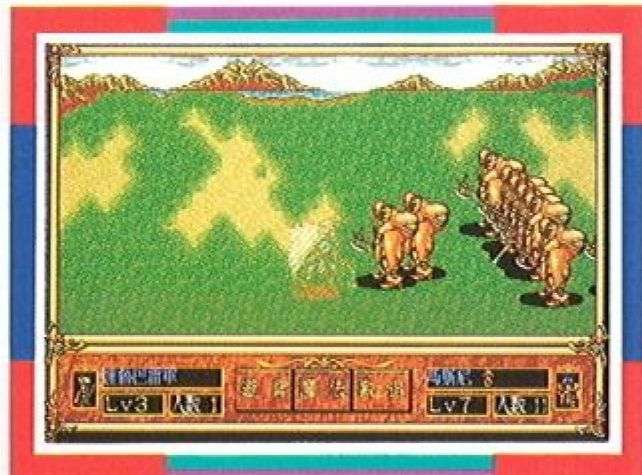
基本上，玩這個遊戲眞的需要極大的耐心和毅力，因爲遊戲的流暢度不佳，玩者需要花費大量的時間，才能調配人物到指定的地方作戰；就算把戰鬥的速度調成最快，戰鬥的過程中還是很緩慢。在攻打敵方城堡時，必須等敵人的物資減少到一定的程度之後才能攻入城堡，但是在你削弱敵城的戰力時，敵方的將領會一直不斷出現，加上敵人的等級通常比你高出許多，你需要練到一定的等級才能應付一直出現的敵人，所以需要蠻長的一段時間才能攻下一座城。





△遊戲一開始，主角只有獨自一個人，您必須盡快招募將領，擴張實力

還有一個滿奇怪的地方，當筆者結束遊戲時，遊戲出現訊息要我關閉電腦電源，突然間，電腦就重新開機啦！這不是個很體貼玩家的設計，因爲在玩完遊戲之後，並不一定需要關機休息啊！而且在 Windows 95 下這會造成一些困擾，在某些機器上這項功能會導致系統錯亂，十分不便。



△雙拳難敵四虎啊！



△沙漠作戰，背景有三層捲動喔！

鋼鐵騎士團嘗試了許多新的構想，試圖營造一個既富劇情、操作簡便、畫面精緻的遊戲空間，很可惜這些特點在遊戲中沒有完全實現，不完整的結果，造成玩者極大的不便和困擾。如果遊戲能在這些方面多加改進，加強遊戲的娛樂性和操作性，相信將會是套值得一玩的好遊戲。

群英會審 VER 2.1



COW BOY 80

遊戲的劇情故事是架構在一個充滿戰爭的世界裏；內容中的詳細資料是爲貼心的設計。畫面感覺還蠻精緻的，每個人物都有各自獨特的造型，可惜流暢度並不理想，實爲一大敗筆。



CYBER 78

略顯刻板的劇情，缺乏了變化性，而操作系統上的小瑕疵，若能加以改進則嘉惠玩家不少；除此之外，畫面的細緻與頗富新意的 Bible，都是不錯的設計。



DRAGON 76

以古代爲背景的即時戰略遊戲，畫面表現還算不錯，不過因爲流暢性欠佳，使得遊戲性大爲降低；而介面之設計不當，更讓玩家在操控時增添許多不便。

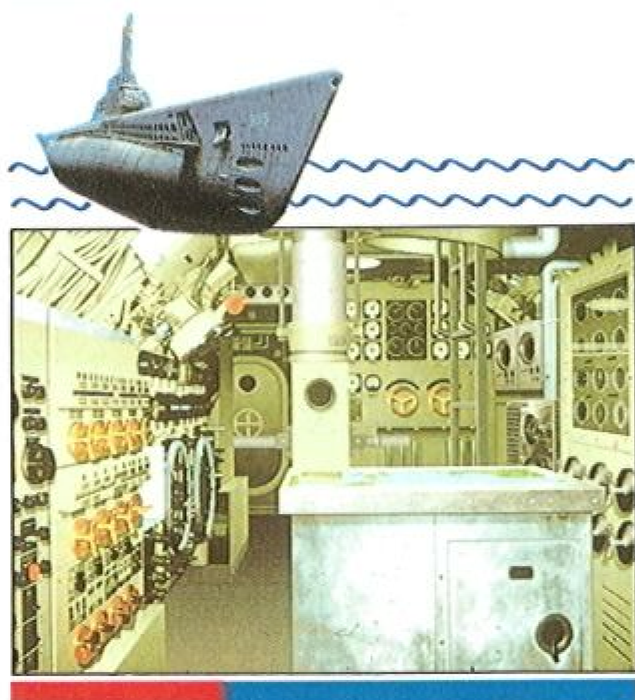
設計公司：Glodia
發行公司：華義
遊戲類型：即時戰略
發行版本：CD/ 磁片 × 4
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：595K
支援音效：S16
顯示模示：VGA
操作界面：M
密碼保護：圖形密碼
測試配備：486DX4-100、8MB 4XCD ROM S3-863、S16

REVIEWS





本文作者／Guderian



傳統的潛艇遊戲，不過主角卻不是德國的 U-boat 而是美國的潛艇，自然敵人是日本帝國海軍。老實說二次大戰的潛艇根本只是作戰時暫時躲在海中而已，大部份時間都在海面進行偵察與充電的工作。不信查看一下遊戲手冊中的潛艇資料，玩家將會發現沒有一艘能在水下潛航超過100哩的，因爲在水中完全須仰賴電池供電，美軍又不像德軍有水中呼吸管，可在水中進行充電工作，因此作戰起來是十分艱苦的。不過幸好日本海軍比較重視水面作戰，反潛實在是有欠操練，否則可就不會發生像信濃在日本近海被擊沈的糗事了。

① 架構

玩家扮演美國海軍操縱著各種性能差異不大的潛艇出海對抗日本海軍，可惜，玩家不能擔任日軍，否則日軍的潛艇性能可不比美軍差呢！不過不論玩家選擇何種潛艇，大概只是魚雷數不同，海上速率最高 20.75 節、水下則最快爲 11 節（S 級以外都不到 9 節），這和德國 21 型水下 20 節的速率來比只有望洋興嘆了！因爲美軍的設計是以水上性能爲主，因此如果想要追逐敵人就必須在水上才行，那除了夜晚較爲可行，在白天眞的是找死，不過幸好日軍反潛哨戒幾乎沒有，大型飛艇都以敵人艦隊爲目標，那有時間浪費在找小魚的工作上呢？不像美軍擁有大量的卡塔連那飛艇，那眞是反潛戰中的一大功臣，所以美軍潛艇才能在太平洋囂張到如入無人之境。

② 模式



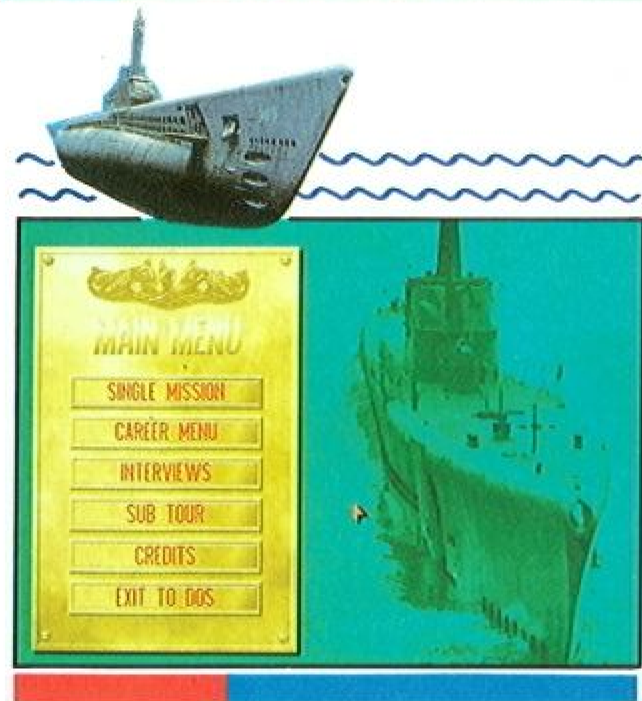
遊戲中提供了單一戰鬥以及戰役模式，單一戰鬥提供性急的玩家馬上進入一場一場的刺激戰鬥，而不必在海上搜索好幾個月而一無所收穫。單一戰鬥分爲歷史任務、船團遭遇戰、戰艦遭遇戰，巡邏任務等。歷史可以考驗玩家是否可以比歷史上的艇長表現更好、戰果更豐碩。船團遭遇戰是美軍潛艇在二次大戰中最主要的任務，戰艦遭遇戰提供擊沈日軍戰艦、航艦的大好機會，巡邏任務則是海上對抗日軍反潛艦。



戰役模式則提供了較眞實的作戰，可能你出了幾十次任務也抓不到大魚，因爲以 20 節的航速來說也只有運輸船之類的輔助船隻才追得上，在水下 8 節更不用說了，除非天上掉下來，否則要去追也追不到的。一旦在海上發現目標，仔細的計算航向航速

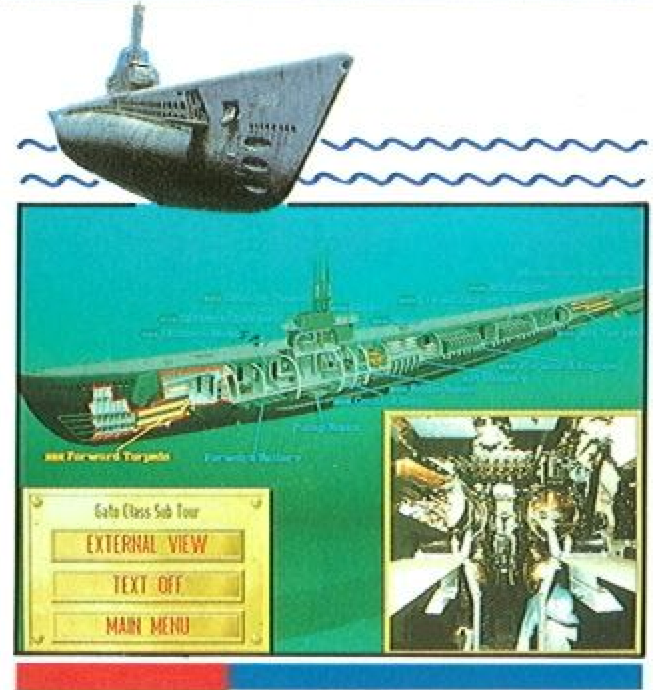
或許比較有希望能攔截到敵人，不過千萬不要不顧死活的白天浮上來死追哦！

③ 戰鬥

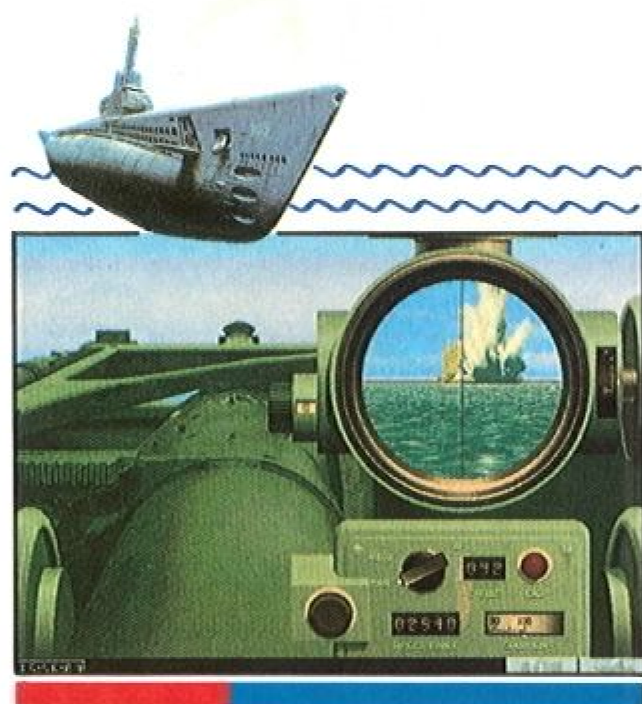


魚雷是潛艇的最大武器，一到二枚魚雷就可以解決一艘驅逐艦，不過由於沒有導引系統，加上敵人也會展開迴避動作，因此發射的時機及角度就要小心計算才行。特別是魚雷的儲存量有限，用完了就只有逃命一途（可惜的是水面的敵艦都跑比你快）。比較麻煩的是作S型攻擊的敵艦，因爲它的航向及航速經常變，不過看過海底碟血戰的人應該知道，當它在轉向點時其實是最脆弱的。因爲它轉向時航速會稍減，因此比較容易遭受魚雷攻擊，不過要能推算出敵艦的轉向點可不容易，加上遇到多艦聯合攻潛時更要特別小心。潛望鏡深度對沒有雷達的潛艇作戰是很重要的，不過除非是在夜晚或有霧的天候，否則一直保持潛望鏡深度也是很危險的。

④ 結論



很久沒玩傳統潛艇遊戲，甚至有的魚雷射出去命中目標也不爆炸，傳統的潛艦並不安靜，其實吵死人了（玩過遊戲就知道了）。不過除了機械的不可靠性之外，倒是比較有玩家的戰術空間，要不像獵殺紅色十月裏面那種比科技比安靜的非人性戰鬥玩起來實在無味。特別是還有甲板砲這種古董玩具，可以打打商船感覺也是不錯，遊戲的貼圖作得不錯，連有些日本軍艦船側的日文字也表現出來。特別是軍艦識別手册可用來辨別船艦，順便也教



育玩家十分有意義，音效作得不錯，雖然有時會嫌它吵，不過發砲及魚雷爆炸聲聽起來很過癮。特別是附錄還有計算魚雷射擊的公式，可見得海軍員是科技的兵種，沒有一點數學底子眞的是看不懂。

整個遊戲讓人有回到過去的感覺，損害管制在這裏眞的不太有用，最好是不要受損，重點是先把可能威脅你的驅逐艦解決掉。不過有些大目標速度很快，必要時可先把一堆魚雷送給它再做打算，萬一不幸要棄船至少分數上也比較好看。尤其是幹掉護航艦後衝入船團，用甲皮砲擊沈敵人商船的感覺，眞的不是玩 688 攻擊潛艇所能體會的。來吧！伙伴們，蓋上艙蓋，下潛至潛望鏡深度，升潛望鏡，大好的獵物在等著我們。

群英會審 VER 2.1



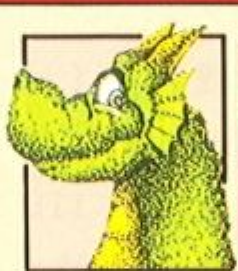
COW BOY 85

模擬遊戲大多著重於飛行的表現，而獵殺潛航所呈現的是航海戰鬥的英勇風貌；背景架構在二次大戰，其中船團遭遇戰、會艦、巡邏任務，都爲逼眞的戰役模式；整體來說，可爲上乘之作。



CYBER 84

一款較爲傳統的潛艇遊戲，雖然沒有配備新式的武器可供玩家儘情發揮，但所設計的爭戰模式，絕不會讓玩家覺得乏味，而細膩的貼圖技巧，將船艦勾勒的相當細緻。



DRAGON 85

模擬二次大戰美軍潛艇的模擬遊戲，由於當時科技並不發達，使得遊戲中的許多時候都必須靠玩家的本事來彌補，而增加了遊戲的可玩性；戰役模式的設計，使得遊戲過程更有挑戰性。

設計公司：SSI
發行公司：第三波
遊戲類型：模擬
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/G/M/U
顯示模示：SV
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：486 DX2-66、16MB RAM、4XCD-ROM、漢聲至尊卡

REVIEWS



本文作者／呂維振



提起維京人（ Viking ），大家的第一個印象，相信絕大部份都是戴著有角的頭盔、喜歡燒殺擄掠、縱橫於北歐大海的殘暴民族；年紀與筆者接近或再大一點的玩家（唉，我們都老了…）應該也還會記得小時候看過的一齣卡通「北海小英雄」，劇中只要一摸摸鼻子就會有數不完鬼點子的「小威」，多讓當時的小朋友佩服啊！



是的，今天要提的正是這樣的一群人，維京人從西元八世紀崛起於北歐，憑著殘暴的民族性，加上優異的造船技巧與探險能力，使得維京人在當時稱霸北大西洋。不過在遊戲界以維京人為背景的遊戲倒是不多，北海大爭霸則是其中之一。



充份表露 野蠻殘暴的本性

遊戲的一開始，玩者扮演一位十六歲，父親（海盜頭子）被人殺害的新任領主，統治著不算多的村莊。當然，你的雄心壯志不是如此而已；為了取得你的族人對你的信賴與擁護，不斷地向外擴張才是終生的目標與職志。



北海大爭霸有別於其他策略遊戲的地方在於：遊戲中完全沒有所謂的內政開發，玩者的目的就是不斷地向外征伐，或是探索新的世界，挖掘數不盡被人遺忘的寶藏。事實上，要讓遊戲能順利進行，光待在家裡是不夠的（你會看到日子一天一天地過去，然後你的聲望一天一天地降低，然後…），反倒是只要多打幾場仗，而且成績還不錯的話（有必勝技巧），你的聲望會一下子提高很多。這樣的設計可說是充份表現出維京人野蠻殘暴的海盜本性，想要祈求和平在這兒是行不通的。

出征前可要做好準備，包括是否有足夠的船隻（關係到能帶多少部隊及載回多少掠奪品）、足夠的部隊，當然也要有不錯才能的英雄幫你帶隊才行（事前召募即可）。當船隊浩浩蕩蕩出發後，有可能在海上遇到其他船隻，這是就會進入海戰畫面；如果讓部隊進入其他勢力的村莊後，就開始進入攻略的主體部份。你可以與其他領主進行各種外交折衝，當然也可以不管三七二十一馬上打起來。



在戰鬥畫面下，有多少英雄就可以有多少戰鬥單位。雖然有時會面臨敵軍數量優勢，使得戰況趨向悲觀，但是筆者發現，只要謹守「以寡擊衆」及「擒賊擒王」兩大策略，可謂戰無不勝、

攻無不克。值得一提的是，當雙方的首領一接觸到，就會進入所謂的肉搏戰，此時就要有一些動作遊戲的技巧才比較容易過關。不過，在你的血沒別人長之前，還是先以避戰爲原則。



戰勝後掠奪村莊的快感，相信頗能符合維京人的民族性。這些掠奪來的大量財富，可透過市場的交易，再去造船廠或鐵舖以強化你的武力。

尋找傳說的金銀島

北海大爭霸其實並非只有不斷的殺戮，玩者也可以選擇和平的探險尋寶。在各個村莊都有酒館，在那兒有一位喜歡說故事的人，玩者可以從他那裡得知一些寶藏的消息，有時還會有地圖可以參考。所能獲得的線索當然是有限的，多半都是「可能靠近某某村莊」之類的，地圖也是只呈現出藏寶地點附近而已。雖然去尋寶需藏得要些耐心，不過發現寶藏後的成就感與獲得的經驗點是值回票價的。

遊戲題材可以說是蠻吸引人的，不過執行起來卻有值得改進的地方。遊戲進行中有許多時間是花在讀光碟上，譬如跟酒館的說書人講話，事實上整個螢幕應該是只要把對話文字部份變換即可，然而我們卻看到不斷有黑畫面加漏斗出現，而螢幕前後又沒啥大變化。在不同的畫面間轉換，也是只看見光碟的燈一直在亮。



此外，北海大爭霸雖有一些與人對話的部份，但對話庫不夠精彩，有價值的消息也不多，想從說書人那邊獲得一些寶藏的線索，只見他滔滔不絕開始講起神話，但眞正有用的線索，卻只在他的長篇大論結束後才會出現，或許遊戲的設計是希望藉此讓玩者對維京文化有些認識，但如果你能眞正有耐心把它看完，筆者會說你是德川家康再世。



畫面與音樂部份很稱職，至於語音的部份水準不一，片頭的效果做得不錯（是由銀河飛龍 Star Terk 中飾演克林貢人武夫上尉的 Michael Dorn 配音），但是進入遊戲後，會發覺人物與其配音的風格搭不起來：說書人的聲音比起造型來年輕許多，欠缺那種應該有歷經風霜之感，而人物「女巫」的聲音聽起來則像是個失敗的朗頌詩人，可說是甚爲可惜。



群英會審 VER 2.1



COW BOY 85

一般人有時候也會有一些幻想；至於那些夢想著駕船出海當一個智勇雙全的玩家而言，此套遊戲無論由各方面的角度來說，相信是能夠滿足所有玩家的胃口的。



CYBER 83

以兇殘爲本性的維京人做爲主角，讓這套策略遊戲憑添了幾許血腥，除了爭戰、殺戮的策略運用外，亦有肢體動作的肉博戰，解謎益智的尋寶旅程，將遊戲點綴的多姿多彩。



DRAGON 78

扮演古代北歐維京海盜首領的策略遊戲，內容偏重於侵攻戰爭及尋寶，省略了內政部份的指令，使得遊戲頗適合好戰份子；由於架構不甚完整，使得整體的表現不是很理想。

設計公司：Random
國內發行：皇統
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：Win95/Win3.1/Mac/Power PC
適用機型：486-33 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/G
顯示模式：SVGA
操作介面：滑鼠
密碼保護：無
測試配備：Pentium 100、16 MB RAM、4X CD-ROM、S3 SVGA Videocard、Sound Blaster 16

REVIEWS





霹靂大賽車

本文作者／陳俊弘

這兩年在個人電腦上，賽車遊戲的數量比起以前可是多了不少。大概是因爲拜電腦硬體性能的大幅提昇，以往這項大多屬於遊樂器及大型電動的娛樂，讓一般人在個人電腦上也能輕易的享受到。



簡單平凡的設計

「霹靂大賽車」（ Speed Hsate ）這套由歐洲公司（應該是歐洲公司吧，這家公司筆者可眞是一點印象都沒有）所製作的賽車遊戲，是屬於一個標準的動作遊戲。簡單的包裝、簡單的說明、簡單的操作方法以及安裝到硬碟中簡單的內容，這是一套簡



單到小朋友都可以來玩的遊戲。雖然遊戲使用光碟片作爲媒介，但是要進行「霹靂大賽車」，必須把光碟片中唯一 7MB 左右的內容全部安裝到硬碟裡。一大張光碟只有 7MB 的內容，沒有 CD 音源。



「霹靂大賽車」的遊戲畫面，提供了 320 × 200 及 640 × 480 兩種解析度給玩者自行選擇，同時也可以因應本身硬體的好壞來增減畫面的細緻度。在低解析度的模式中，只要是486 DX2-66以上的配備，就可以得到相當順暢的遊戲畫面。對畫面挑惕的玩者如果有 Pentium-100 以上的機器，那麼也可以在 640 × 480 的模式下流利的進行遊戲。「霹靂大賽車」的畫面構建，是採用多邊型貼圖的方式，不過在遠方背景的部份，則是使用單張圖片來帶過。這樣的設計或許對遊戲的順暢度有絕對的幫助，但是擬眞的程度可就遜色不少。

同「機」競賽、更添趣味

遊戲的進行方式可以使用序位賽、或是與大型電動相仿的時間賽，「霹靂大賽車」本身並沒有很完整的賽程設計，只有簡單的「往上爬」方式，也就是打完所有的跑道。不過「霹靂大賽車」倒是提供了兩個人在一台電腦上同樂的設計，在這個模式中，遊戲畫面分割爲上下兩部份，玩者「們」可以使用鍵盤或搖桿，在一個畫面中同時進行比賽。雖然可以進行如此的遊戲模式，但如果玩者不是使用高解析度模式來進行的話，畫面將會變得相當粗糙。



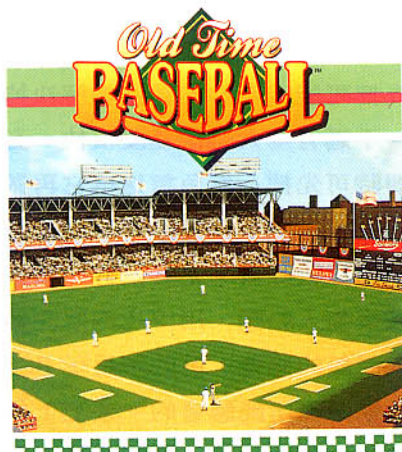
除了上述的同機雙人模式外，「霹靂大賽車」還提供數據機（兩人）及IPX網路連線（四人）的模式。網路連線的設計是筆



本文作者／陳俊弘

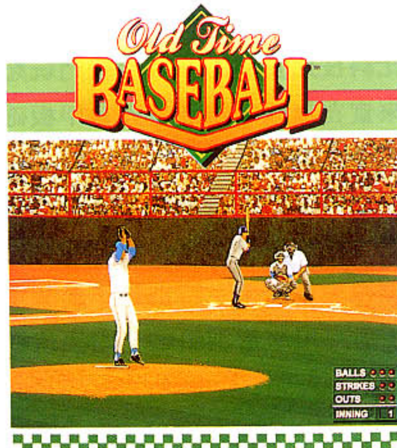
就目前市面上所有的棒球遊戲來說，每一個遊戲所追求的不外是最新、最快的資料，以應付每一年變化多端的球季內容。但是其中有一個棒球遊戲卻反其道而行，爲了要表現美國職棒的舊有時光，它收集了越老、越舊的球季資料，這就是最近推出的「世紀棒球」（ Old Time Baseball ）。





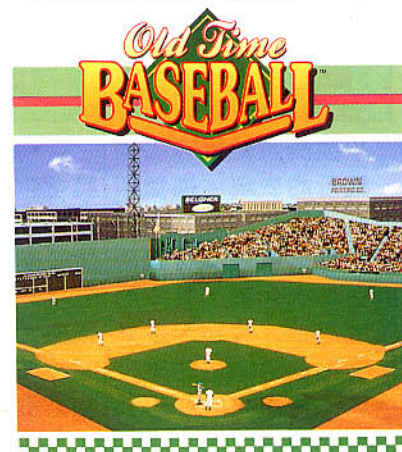
如果遊戲的宣傳資料是眞實的，那麼我們就要對這個花了 25 年時間來蒐集分析資料，然後記錄美國職業棒球 110 年光陰的遊戲，至上一個誠摯的敬意。由 Stormfront 公司所推出的「世紀棒球」，記錄著美國職棒史上所有球隊、球員及球場的資料，並且提供了玩者徜徉其中的機會。

「世紀棒球」所跨越的年代從 1871 年到 1981 年，遊戲中所蒐集的資料可說是鉅細靡遺，其中包含了一萬兩千多位的球員資料（這包含了每個人在每一個球季的表現數値），一百一十個球季及其中參賽的隊伍，以及 16 個已經遭到拆除的舊時球場。除了這些由Pete Palmer及John Thron 兩位數據專家所蒐集的資料之外，還採用了 Don Daglown所製作的公式，來負責遊戲中球賽的判斷進行。

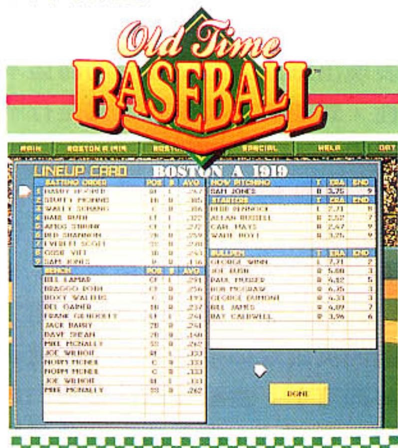


遊戲的主要部份，是一個叫做「時光機器」（ Time Machine ）的設計。利用這個選項，玩者可以自由選擇在110個球季中的任一段來進行遊戲。此設計將美國職棒從 1871 年到 1981 年這段時間分成了六大部分，這主要的分際是取決於規則的變化（如投手投球位置、從九壞球保送到四壞球保送等）、棒球巨星的出現（如 1920 年全壘打王貝比魯斯的崛起）、歷史上的紀事（像是在黃金時其中，黑人開始進入以前，全是白人的大聯盟中打球）、球隊的遷移等等。其實這個部份有點兒像是一部美國職棒的編年史，只是它讓玩者採用遊戲的角度，來觀看整個過程而已。

除了球員球隊的資料、及棒球比賽主體之外，「世紀棒球」還將 16 個已經遭到拆除的老球場重新般回遊戲中。爲了求眞實表現，製作小組向原先建造球場的建商取得工程藍圖，再配合影片、照片及歷史資料，重新構建出這些曾經風光一時的老球場，讓玩者能在這些球場中再次進行球賽。此外遊戲中也存放了這些球場的文字及圖像說明，可以讓玩者輕鬆的了解球場的整個歷史，算是頗爲有趣的設計。

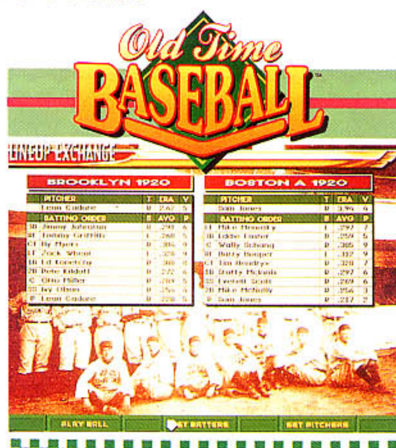


「世紀棒球」的遊戲核心部份，是採用同公司作品「明星職棒」(Tony La Russa Baseball)的引擎所製作而成，就「明星職棒」的表現來看，「世紀棒球」結構完成的可說是非常的高。撇開遊戲中所擁有懷舊的部份，玩者在「世紀棒球」中可以做到的事情：有完整的聯盟賽程、球團的經營及球員交易、球隊選秀，還有自由編輯聯盟、球隊及球員的組合。就以最後一項設計來說，遊戲等於提供了玩者自由把玩棒球史上名人的機會，試著將幾個歷史球員擺在不同的隊伍玩玩，會產生與其它棒球遊戲不同的樂趣。

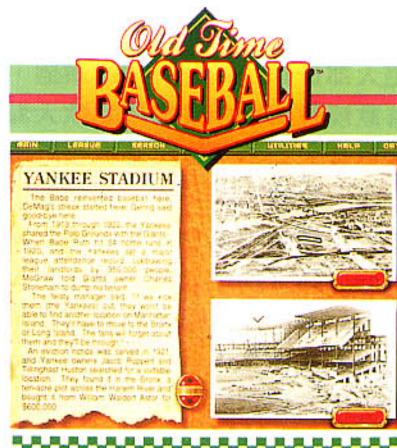


在球賽進行的部份，「世紀棒球」也包含了經理模式及動作模式兩種設計，在操作上，完全延自「明星職棒」的方式，熟識的玩者在此可以很容易上手，其實就算是新手，只要稍微熟悉一下按鍵，也可以馬上就操作自如。遊戲中設計了滑鼠、鍵盤及搖桿讓玩者來選擇，在經理模式中筆者所偏好的是採用鍵盤，使用滑鼠常會來不及將游標移到下指令的位置，電腦就自動進行下去了。

「世紀棒球」對於硬體系統的要求算蠻高的，筆者在 486 DX2-66 16mb RAM 的機器，進行高解析度的遊戲模式時，畫面的反應有明顯的延遲，在某些情況，畫面看起來會像是慢動作重播一樣。由於機器反應便得遲鈍，在此時玩動作模式會有使不上力的感覺，經理模式的反應則還可以接受。



高解析度畫面的表現沒什麼讓人好挑剔的，有趣的是，在遊戲中大部分的球員都有資料照片，沒有照片的人也會有手繪的人頭肖像。畫面上球員的動作表現都還算中規中矩，唯一令人遺憾的是在遊戲進行中，打擊者的圖像永遠是同一種尺寸，沒有高矮胖瘦的身材變化。貝比魯斯也以正常尺寸的身裁出賽，似乎不太能讓球迷們接受。音效的表現還算可以，配合了 CD-ROM 大容量的優勢，遊戲中還有科特及梅爾兩名播報員作全程的實況報導。音樂可就令人讚賞了，在整個遊戲的進行過程中全部採用了懷古風味的背景樂，與遊戲的主題搭配的極爲恰當。



對於某些人來說，「世紀棒球」可能只是一個拿相同引擎再造的一個變體遊戲。但從另一個角度來看，它最重要的表現可能不是在遊戲上，而是在「世紀棒球」將美國職業棒球史上的所有球員齊聚一堂，讓他們在玩者的電腦螢幕上，重新再作一次精湛的演出，而不是只有那些供奉在棒球名人堂中的資料照片及資料而已。

群英會審 VER 2.1

COW BOY 85	CYBER 86	DRAGON 88
遊戲內容豐富且真實，提供美國職棒一世紀的記錄資料～如此鮮活的內容，讓玩家眼睛爲之一亮！而球員動作表現還算可以，操作介面也算流暢，大體來說，算是一套不錯的 GAME 。	詳實的各項資料，使遊戲更添風采，除了娛樂性十足之外，更兼具收藏性；在單純的球賽運動中，又設計了經營、編輯、組合等功能，讓遊戲更具多元化。	以「明星職棒」的引擎，再加上美國歷年來棒球遊戲，光就考據來說，它可說是非常忠實地呈現出棒球的歷史演化，相當值得稱讚，而且也考慮到遊戲的可玩性，使得遊戲表現甚佳。

設計公司：STORMFRONT STUDIO
發行公司：松崗
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN/WIN95
適用機型：486 33 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模示：SV
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
測試配備：P-120/16MRAM 4× CD-ROM

REVIEWS

者對此遊戲較欣賞的部份，由於遊戲本身對硬體的要求並不高，所以只要在一個不要太差的網路環境中，就可以得到相當不錯的娛樂效果。



減少了變化、也降低了刺激

「霹靂大賽車」總共提供八個跑道來進行遊戲，這些跑道最大的差異性主要只在寬度、長度、彎道角度及多寡而已。跑道本身的變化只限於二維平面的設計而已，遊戲中並沒有做到高度（也就是Z軸）上的變化，這使得比賽進行的變數少掉許多。在車種方面，「霹靂大賽車」可以讓玩者選擇「方程式賽車」或是「房車」這兩類，而每一類再分有自排三種、手排三種形式。同類車中的差異只在於速度及操縱性而已，方程式賽車與房車的差別則只有過彎時擺尾的程度大小。





「眞實度」在這個遊戲中是不存在的，玩者無法見到合理的過彎、擺尾、碰撞、損壞或甚至翻車。而敵手的 AI 則只有兩種－向前跑或是亂轉方向盤來阻擋，在玩「霹靂大賽車」這個遊戲並不需要什麼策略，你只需要不停的往前衝、往前跑就 OK 了。

什麼？音效，沒聽說過耶！

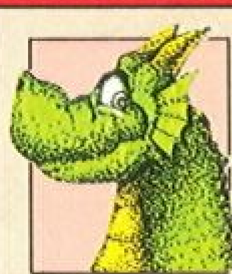
音樂採用歐洲慣用的 MOD 檔格式，使用這種格式的好處是即使你只用單純的聲霸卡，也可以聽到頗爲豐富的音色。不過放著諾大的光碟空間，而不使用 CD 音源來作爲背景音樂，是筆者無法了解的事情。音效就沒啥好提了，事實上，筆者還很懷疑是否有這項東東存在。



這是一個各方面都表現的很「中庸」的作品，如果說「霹靂大賽車」能在兩年前就推出，那麼它一定可以得到相當優良的評價。不過在電腦遊戲聲光效果表現的都極爲精緻的今日，「霹靂大賽車」可能還需再要加把勁了！



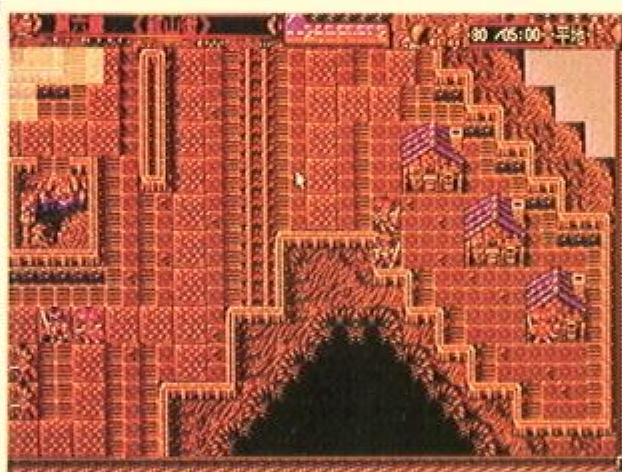
群英會審 VER 2.1

COW BOY 75	CYBER 73	DRAGON 74
		
遊戲進行方式很簡單，操作介面還算可以，而在畫質表現上採多邊形貼圖方式，使擬眞度降低不少，無法讓玩家大呼過癮；大體來說「霹靂大賽車」算是一款平易近人之作。	略顯平淡無奇的設計，讓遊戲缺乏變化性；雖是賽車遊戲卻偏重於動作方面，反而喪失了原有的刺激與娛樂；而光碟的大容量未能善加運用，也是美中不足之處。	可雙人同台進行的賽車遊戲，可依機器配備來調整畫面解析度，讓配備等級較低的玩家也能享受順暢的效果，只是畫面表現會較不理想；由於注重在娛樂性上，所以眞實度也就較差了些。

設計公司：NORIA WORKS ENTERT AINMENT
發行公司：熊貓
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：4MB
支援音效：U/G/S
顯示模示：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
測試配備：P-120、16MB RAM、4xCD-ROM

REVIEWS

不吐不快



新世紀新亡史

在我玩過許多遊戲當中，最特別的就屬新世紀新亡史了（以下簡稱「新史」）在未玩「新史」前，我曾給它很高的評價，尤其是在美工上面。所以遊戲出來後，我即刻去買了回來；但在玩時，才發覺仍有不當之處。此遊戲的目的在於幫助瑪利歐王子完成復國大業，在戰鬥的過成中，雖有獨創一格的生物融合；但由不同種類融合出相同的新種類時，屬性和其功能裝備的武器、防具卻不盡相同，滿令人傷腦筋的。

在戰鬥方面，也就是過關的要求，並沒有明確的顯示出來，有時在混戰之中，突然砍死了一名指揮官就過關了，讓許多快升級的伙伴又必須等下一關了。另外就是在執行命令時，選戰鬥、突襲、慎選戰役時好像都大同小異，沒什麼差別，選擇救護時則呆呆的站得不動。不知是否是 AI 太低 ?! 再者，就是難度的設定並不平均，由其是在最後一關。本人總共經歷了十一次失敗後，在第十二次時使用人海戰術以寧爛勿缺情況下，終於打了個勝戰。

「新史」這塊遊戲，以全盤觀點來看，還算不錯，類似 SD 造型的人物也很逗趣可愛；以故事情節來看有些略簡，可是卻有條理，也讓人有想像的空間，愛玩炎龍騎士團的朋友，這也是不錯的選擇。

／刀狂劍癡



銀河飛將IV 自由的代價

以筆者第一次被 PC game 感動是銀河飛將Ⅱ的時代，隨著Ⅲ代創下四片光碟的高容量，到現今Ⅳ代更提升到六片光碟，毫無疑問，筆者那台 486DX4-100，大概也無能為力了。因為「銀Ⅳ」的超高檔配備，若想要順暢的玩，至少也要 Pentium級以上， 8MB 也最是最陽春的！於是〝為遊戲而升級配備〞的情形便發生了。筆者在 DX4-100 8MB RAM 上操作，發現還是不行開 SVGA 不然畫面會有延遲的現象…。

畫面好不用說， ORIGIN 這次不惜鉅資，改用拍電影方式取代籃幕來製作遊戲，Ⅳ的畫面實在超出Ⅲ代許多，特別是互動電影部份，不再有奇怪的光影變化，筆者嘗試將螢幕轉接到200吋的家庭用電影投射營螢幕上，結果…嗚～

故事情節發生在戰勝基拉錫帝國之後，由於戰後經濟蕭條，大量人口失業所以整個社會呈現動盪不安的局面，而政府內部又有人準備陰謀造反，在此情形下，我們的英雄－克里斯多夫・布萊爾再度歸隊（感覺比以往年輕、瀟灑許多）準備逆轉危機。從一批運輸鑑隊被不明的戰機擊落開始，玩家要仔細探索，最後揭發整個內幕，劇情編寫的相當精彩，加上劇情導向操縱在玩家手裡（互動式電影）所以是一個自由度頗高的遊戲。劇情對人性的刻劃相當寫實深入，這會反應在僚機的飛行技術上，如狂人大開殺界時，飛行技術也有相當瘋狂的表現。

音效採杜比立體音響來表現，筆者感動的幾乎快哭出來了！片頭動畫中運輸艦被空雷摧毀的暴炸聲、酒店中喧嘩的吵雜聲、飛行員臨死的驚呼聲…相較最近的 TOP GNN 、 EF2000 或 ATF ，銀Ⅳ在操作上較為簡便，不必考慮風阻，只須學會〝動力分配學〞大概所有宇宙飛行遊戲都可以上手了！無疑的，銀河飛將Ⅳ在遊戲界樹立了新里程碑，絕對值得一玩。

／天行者



鐵鎖的星群

自從軟世的報導，我便開始注意它。但買回時竟無法安裝，幸好它的檔案未經壓縮，我把可能的檔案全COPY至硬碟，終於能玩了！

遊戲一開始是進行內戰，幾回合後穆斯卡會援助500隻第二級的航空母艦，皇家解放組織根本不堪一擊，所以先將工業力和經濟力提至最高，再把它消滅。由於電腦的 AI 並不高，預備戰艦又少，所以作戰時最好用手動

，第一級的部隊消滅，第三級的部隊絕非問題，不必產生二、三級的戰艦（爆擊艇除外），只要全力產生第四級戰艦即可，因爲沒有第四級戰艦打敗狂王不容易，損失必定慘重。而最強悍的不是狂王，而是有異星生物艇的古拉琳，它一出現就有危機了，沒有任何戰艦攻擊它會有效果，當然遊戲不會如此惡毒，必須和它作戰兩次後，救星終於出現；但要製造足夠的亞達斯特殊艦要十回合以上的時間，此時必須派艦隊阻止異生艦前進的速度，否則會大量星系失陷。

本遊戲的音樂相當不錯、相當悅耳，用 CD-ROM 直接播放就是不一樣，不像我玩的銀河英雄傳說Ⅳ時沒有音樂可聽（我沒有音效卡），可惜華義國際改版眞差勁，無法載入。大體上來說這是一套不錯的遊戲。

／戰神



魔獸爭霸Ⅱ

挾帶著Ⅰ代未盡的氣勢，BLIZZARD 這家公司趕在96’年把魔獸爭壩Ⅱ這套超豪華的遊戲推出了！說它〝超豪華〞實在一點也不誇張，除了在畫面及音效上勝過其它同類型的遊戲外，魔Ⅱ還有所謂的升級模式、地圖編輯模組（可以自行設定戰場）至於網路聯線作戰更不用說了！眞可稱爲即時戰略的極品。

美術優越的表現使畫面非常細緻，各種武裝單位或建築也充滿了中古風味，令人讚嘆不已！魔Ⅱ使用的特效音樂是氣勢磅礴的軍樂，除了在任務簡介時令人感到心跳加速外，完成任務時的音樂也令人充滿勝力的喜悅。至於音效…農人低沉的嗓音、精靈弓箭手深邃而富磁性的呼應、獸人的吼叫、戰船的轟砲聲…交織成一個火熱的戰場。另外，音樂部份還支援 CD-AUDIO 的功能（可以在 CD 唱機上撥放，共有 16 首壯闊的音樂）。

遊戲中的〝升級模式〞使玩家的武裝單位能力增強，破壞力增大（ C&C 在這方面遠遠不如），另一種升級是建築物的升級，如市政廳升爲要塞，再升爲城堡等。讓玩家體驗到己方勢力繼日強大。

魔Ⅱ的 AI 不是很高，也沒有很刁難的關卡，所以很適合新手來玩，體貼的中文手册讓玩家輕鬆以對。魔Ⅱ也不是沒有缺點，如一次最多只能操作九個武裝單位，沒有辦法使用人海戰術；但大體來看，不算太差！

從國外名雜誌 PC-GAMER 的推薦來看（該雜誌說：如果魔獸爭霸Ⅱ不是今年最佳遊戲之一，我們願意呑下一隻半獸人！），加上多位前輩推薦，無疑的是即時戰略遊戲中的楚翘，你一定會喜歡！

／ICEMAN



大富翁3

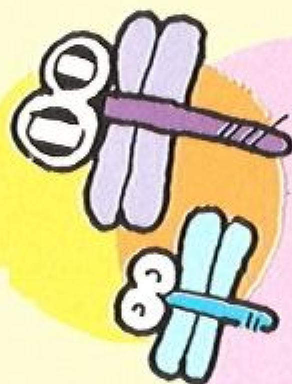
自從在同學家玩了大富翁 2 之後，就被它有趣的遊戲過程所著迷了，最近聽說大富翁 3 要推出了，趕快火速到電腦公司買一套回來玩，廣大的地圖更多的新點子和選擇，讓我一玩就好像被電腦黏住一樣，一分也不想離開。

雖然大富翁 3 玩法和 2 代相近，卻加了很多新意，如：政府租地、機場、港口、交通工具等，更多樣的卡片和道具，競爭者的 AI 也增加不少，每次在法院都告我，還有用惡魔卡把我辛辛苦苦蓋好的摩天大樓夷爲平地，使用改建卡還可以建連鎖店等等的設計，令人耳目一新。

多樣化的人物也是這集的主要特點，豐富的表情，每個人都有自己的個性和口頭禪，不但可以選任何你喜歡的角色也可以很快的融入其中，在遊戲中不會感到任何壓力和緊張，不論大人小孩、男生女生都可以玩得很快樂。

玩得雖然很快樂，但總覺得有點不滿足，自己能操作的地方很少，除了換你時按 GO 和選一些卡片、道具，就不能幹什麼了（當你被告關入監獄，只能眼睁睁看著別人一直得卡片、賺錢，自己卻不能做什麼）。就難度講，還是簡單了點，在一人競賽模式下很快，就能勝過其它對手（只要多使用卡片和道具如：購地卡、搖控骰子），不過這些只是雞蛋裡面挑骨頭而已，它還算一套很好玩的遊戲。

／阿一



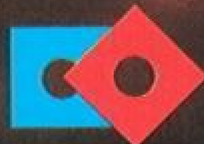
精緻SLG大戲　現正熱賣中!!

英雄聖戰

- 媲美日式精緻風味的戰略模擬遊戲。
- 真正模擬多層戰鬥、多重捲動。
- 革除非得依循傳統“主角等於絕對正義”的劇情弊病。
- 全畫面及單位畫面的道具攻擊。
- 戰鬥採用擬真全動畫攻擊，共使用超過七千張動畫。
- 精彩的過場動畫，絕非短短的一兩句話帶過。



光碟版/磁片版
同時登場



精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷1號9F-8
TEL:(02)999-6883　FAX:(02)999-7061

大富翁 3

立足台灣 胸懷大陸

放眼全世界

熱烈發售中

重量級的爆笑益智遊戲

★政府建地出租，飯店、辦公大樓、度假中心任您興建。
★機車、汽車、火車、飛機、輪船，交通工具大翻新。
★競爭激烈的房地產、股票市場，考驗您的投資眼光。
★收購最大的股份，就能成為多家企業的董事長。
★信用卡、高利貸、抵押借款，讓您資金運用更靈活。
★操作簡便，支援滑鼠、鍵盤及大宇搖桿。







春秋爭霸傳2

問鼎天下



三千年前中國戰場即將重現
古國英雄再展雄風



人才濟濟學術發達文化興盛
三國時期望塵莫及

六月中旬 ★ 搶先上市

變態蜥蜴再現江湖，
爆笑超人轟狂而至。



這是一個奇妙的故事，
一個充滿「變態」和「爆笑」的瘋狂世界，
一個讓您在最無壓力下盡情發洩您被壓抑之變態狂想的遊戲，
現在，就要在這裡誕生了…



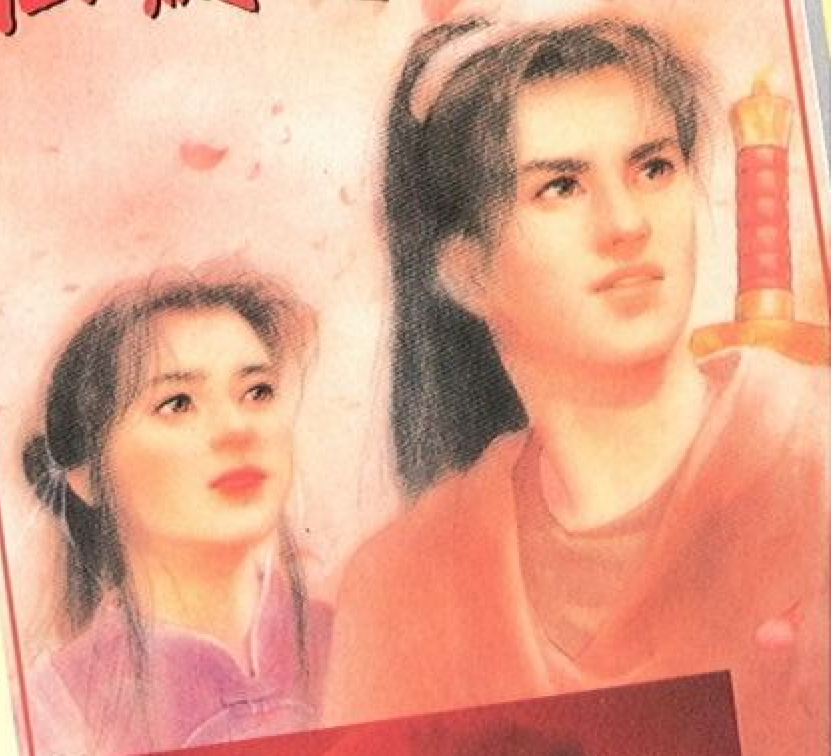


鐵定七月初～～堂堂問世！
○「熱門少年TOP」最受歡迎連載漫畫《蜥蜴超人 L-MAN》堂堂改編！
○情節誇張，造型逗趣，保證讓您從頭到尾笑倒在地！
○最豐富的動畫，最爆笑的招式，讓您彷若欣賞一部《L-MAN》真實卡通一般！
○精彩的語音支援，熱鬧滾滾，笑果十足，保證重現原作無厘頭式之趣味。
嗯～！太美味了．．．！！
看我．魔～音～
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969
服務專線：（02）3560955
漫畫授權：
大然文化

仙劍奇俠傳

新風格文藝武俠角色扮演遊戲

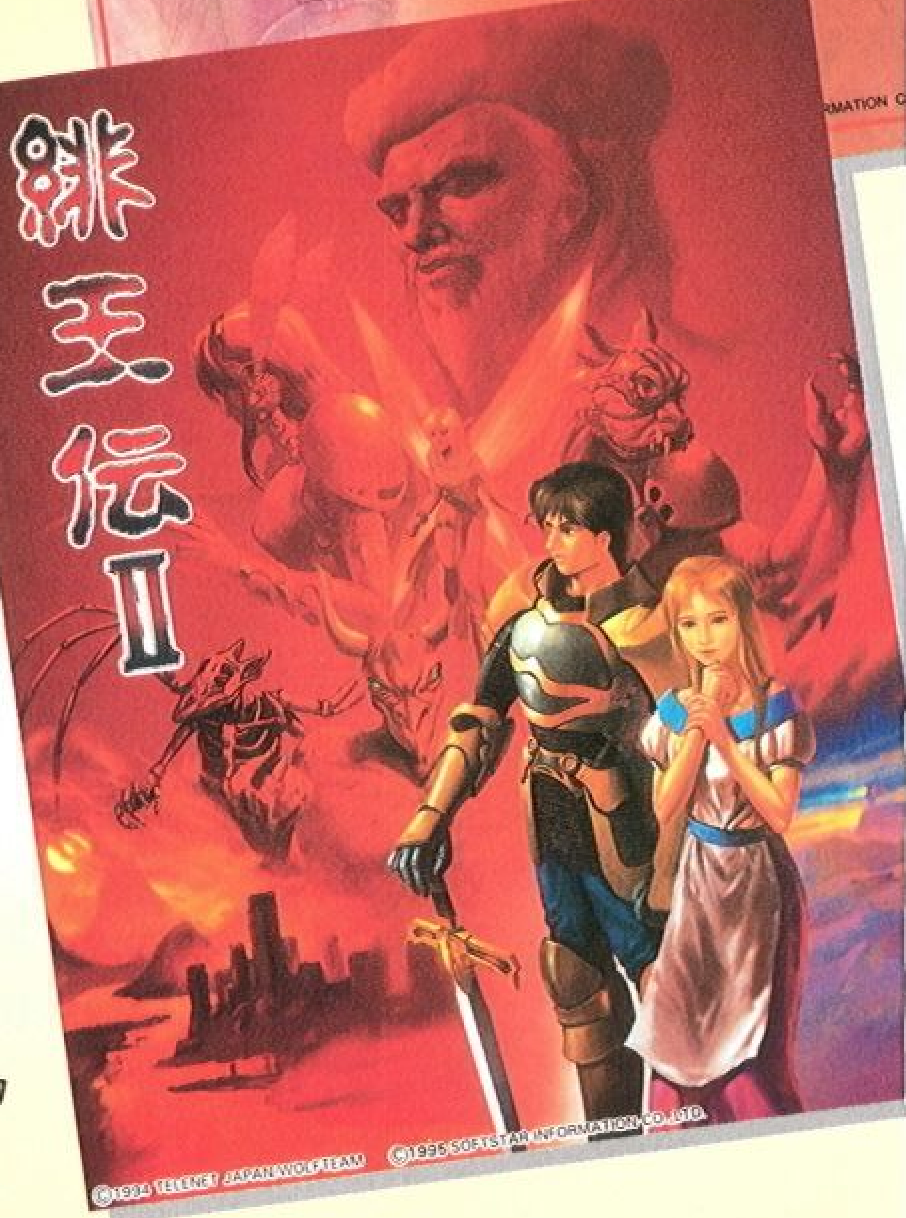
★刻骨銘心的愛情悲喜劇，對白風趣情節詭譎多變。
★超震撼全動態回合戰鬥，敵我雙方皆有獨特招式。
★大氣魄的華麗法術動畫，戰鬥雷霆萬鈞臨場感十足。
★激盪心弦的情境配樂，揉合視覺幻想與聽覺震撼。
★四十五度斜向立體畫面，場景上天下地，氣勢逼人。
★生動活潑的小角色動畫，串連劇情貫穿全場。
★特別收錄８首遊戲主題音樂，曲曲動聽回味無窮。



緋王傳II



■ 充滿機關及謎語提示的２０多個關卡，等待你來破解。
■ 依角色特性進行編組，可組成白刃、魔法、飛行部隊等。
■ 所有物品及指令均圖形化，提供最佳視覺及操作介面。
■ 可任意開啟功能視窗，隨時監控各部隊的作戰行動。
■ 下達導向移動設定後，部隊會以最短路徑進行索敵掃蕩。
■ 內含２０首重編樂曲，是值得玩家典藏的音樂發燒片。



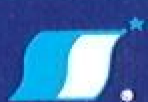
倉庫番玩家總動員





★大宇首度移植自日本 98 版的最佳遊戲系列。
★共有 306 關供玩家挑戰，難易適中，新手入門最適宜。
★八位生動活潑的角色及相關配樂可隨自行設定而更換。
★內附編輯模式可供玩家設計另 306 關，挑戰其他玩家。
★簡易滑鼠操作，人物可以最短路徑移動至目的地，省時又方便。
★VESA 自動偵測螢幕卡解析，提供最佳的視覺畫面效果。
★有本事把編輯好的傑作寄到本公司參加徵選，好彩頭等著你來拿。





大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969
服務專線：（02）356-0955

全面偵防中

ARMOUR 捍將防毒系統

讓您之電腦擁有與美國五角大廈同級之防毒水準

○已通過美國國防部最嚴格之品質要求，並指定購買150萬套使用。
○可偵測超過7800種以上之病毒、有效清除1000隻以上，範圍遍及檔案型、開機型、隱藏型、複合型、常駐型、病毒產生器所製造之多型病毒。
○最優先載入系統，開機後立即比對開機磁區，直接阻擋病毒之進入，完全不需因掃描而阻礙系統之執行速度。
○可偵測並清除未知型病毒，並恢復系統中毒前之原貌。
○當硬碟因感染而無法開機時，可利用緊急救援開機磁片恢復硬碟分割表、CMOS、開機磁區等重要部位，全程以中文顯示，避免使用者因不諳英文而誤損硬碟。
○單機下可直接掃描網路磁碟機，並可直接掃描壓縮檔（ARJ, ZIP, LZH, SQZ…等共九種），防止個人受到Internet 或 BBS 傳回之檔案感染。
○線上中英文病毒資料庫，有如隨身之病毒活字典。
○已獲NCSA（國際電腦安全協會）認證，並隨時透過BBS提供更新之病毒追加資料。



★國際電腦安全協會認證合格

龍門防毒系統
NORMAN VIRUS CONTROL

您最可信賴的貼身防毒專家

○可偵測超過7800種病毒，提供名稱及版本，並有效清除1000種以上病毒。
○採最先進之技術，偵測範圍遍及檔案型、開機型、隱藏型、複合型、常駐型、最新之病毒產生器所製造之多型病毒。
○單機下可直接進入掃描網路磁碟機，甚至掃描壓縮檔案（ARJ,ZIP,LZH,SQZ...等九種），防止個人受到任何Internet或BBS傳回之檔案感染。
○內建中文介面及線上輔助說明，不須中文系統即可執行，最容易上手。
○線上病毒資料庫檢索，可立即提供病毒相關資料並感染途徑，有如病毒之活字典。
○已獲NCSA（國際電腦安全協會）認證，並隨時透過BBS提供更新追加之防毒碼。

支援DOS, Windows, OS/2英文版,DESQ



★國際電腦安全協會認證合格



大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969

服務專線：(02) 3560955

妖塔 2189

西元2189年，T市經過30年再開發計劃後，整個都市發生極大變化，所有自然景觀全部消失無蹤，取而代之的是一幢幢與天競高的建築物。在舉目所及的水泥叢林中，唯一引人注目的是一棟高聳入雲的摩天塔⋯亞德拉斯。這座鶴立雞群的建築物雖然氣勢磅薄，卻流傳著許多關於它的不祥傳說。

亞德拉斯的啟用時間已經拖延許久，明天終於要舉行正式啟用典禮了，這時一股邪惡的陰風突然席捲而來，一群無辜少女就要遭遇魔界妖孽無情的摧殘⋯⋯。







繼 AmaranthⅢ後受到日本玩家熱烈迴響的最新鉅作

革命

阿曼尼斯開國啓示錄



KH Amaranth





- 休遮拉爾王國的建立共需經歷22場驚天動地的激烈戰爭
- 每場戰爭的進行最多可有8位指揮官同時登場，每一位指揮官統領數個戰鬥單位，各單位有10種不同的戰鬥屬性，單位成員的專長又細分為18類。
- 精密的組織系統，化繁為簡的操作方式，配合戰略與戰術靈活運用，是一部將戰爭模擬作到接近真實地步的SRPG
- 浪漫的愛情故事，緊湊的劇情發展，個性化的人物造型與華麗炫目的場景絕對的身心雙重享受。

幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468

FUGA SYSTEM 風雅システム

天使集中營

日本AV界最新冒險遊戲鉅作

中日同步發行

2片CD-ROM 超大容量 WIN 3.1, WIN 95 , MAC 皆適用

完全移植中文版

特色

本片係日本KUKI公司耗費鉅資之96年最新強力大作，全片由眞人與高解析度3D電腦動畫(CG)合成演出。緊張、激情、懸疑的劇情，根據您在遊戲中的決斷隨時會出現令人意外、咋舌的發展。外加震憾、爆炸性的戰鬥場面，是一套不可多得的互動式冒險遊戲。

劇情簡介

男主角受委託於一項祕密任務中運送大批金塊到X惑星的禁區，途中太空船遭受不明怪物的攻擊而迫降，所幸一名具備超能力的女孩及時伸出援手，暫時解除了危機。然而他們兩人卻不知道這一切還只是開始，外星怪物集團的陰謀正虎視耽耽的展開……

KUKI 幸福鴨
幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號四樓
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468

限 嚴禁販賣給未成年者 禁止未滿二十歲購買



力拔山兮氣蓋世，孰可取代之？

西楚霸王

項羽

歷史戰略RPG
縱橫楚漢，
獨霸群雄



虞姬身陷危險之中，項羽該如何呢？



這位年青人會告訴項羽什麼樣的故事呢？



項羽和秦軍將領王離展開一場生死決鬥！



項羽和秦軍展開戰鬥！

始皇37年，在紛雜人群中目睹秦始皇東巡車隊的壯觀浩大，一男子脫口而出「彼可取而代之！」說這話的正是項羽。集自信霸氣於一身的項羽，在他的時代創造他的歷史，如今你也可以加入歷史，創造屬於你的時代！

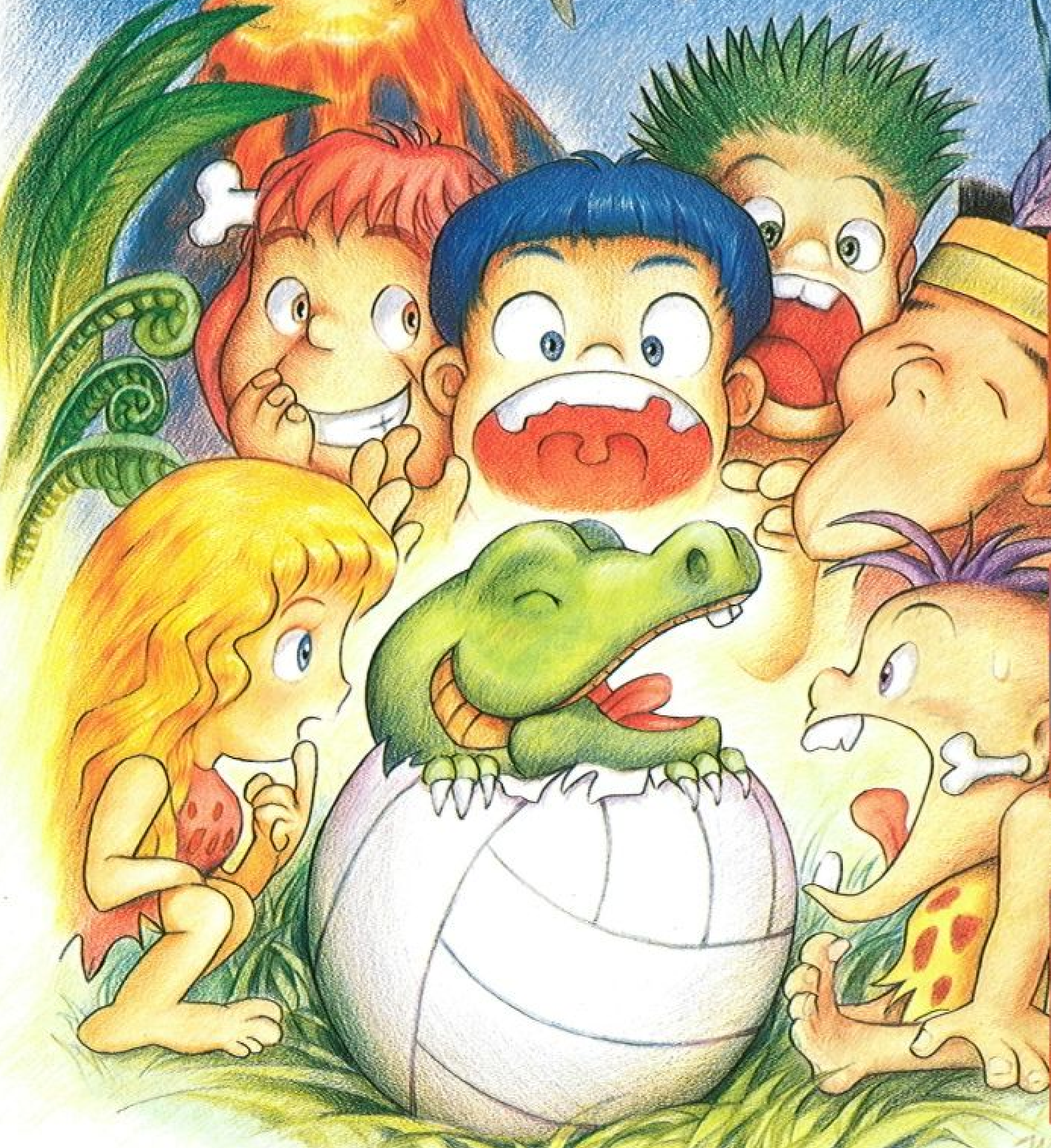
熊貓軟體股份有限公司　台北縣永和市保生路1號6樓之1　TEL:02-2326045　FAX:02-2320043　BBS:02-2323393

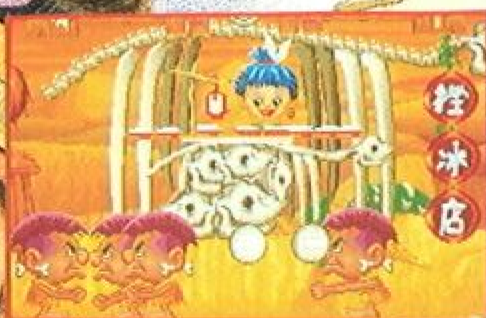


排球原人

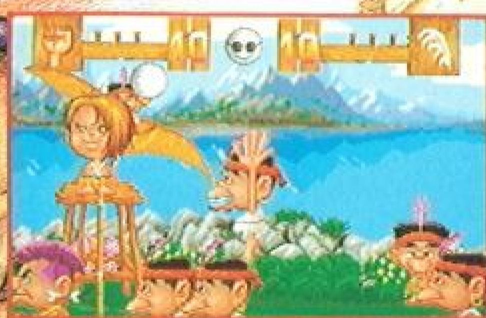
pc

史上第一套正宗排球遊戲

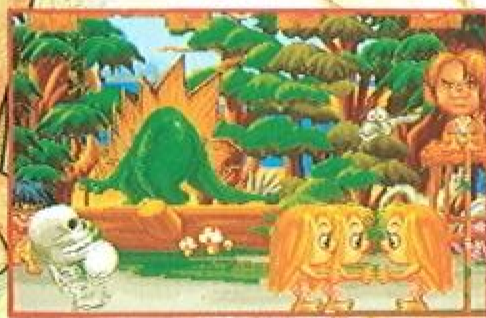




分身魔球，哪個才是真的？



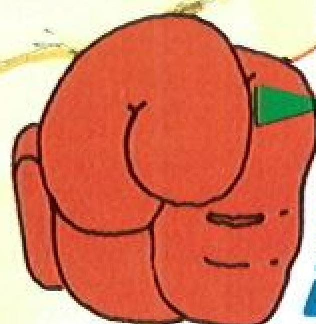
糟糕！封不到對方的高吊球啊！



我的媽呀！接了閃電慧星全身觸電啦！

熱賣中

●四種發球 ●五種殺球 ►戰術運用樂無窮 ●多種魔球 ►搞笑隊友



►歡樂直逼躲避球——年度最刺激的運動遊戲

讓您在排球場上樂無比



代理發行

熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393



PANDA 熊貓大進擊 GO!

精彩大出擊

最簡單的規則
最歡樂的遊戲

"推銷" 智育遊戲……





華麗的選擇畫面



迫力十足的魔頭





寒帶區中不可忽視的雪怪



令人目不暇給的遊樂區



熱帶雨林區中妙用無窮的傳送點

熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393



創造"天使們的午後～轉校生"在台銷售10,000套實績

日本重量級的 ——————

JAST遊戲公司

正式登陸台灣











全程

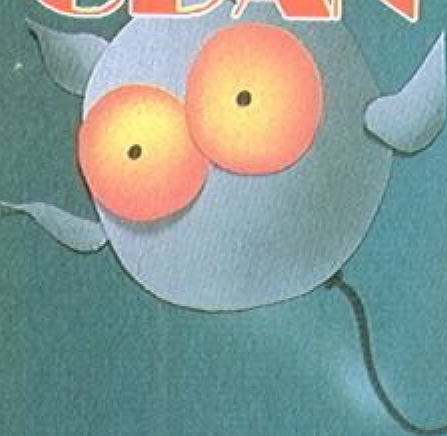
中文字幕



日本 JAST 株式會社　　研發出版 ● 版權授權

超聯國際多媒體聯盟　國際行銷：886-3-5350679　國內代理：(07)5872513

訂貨專線．北區：(02)7827452　桃竹苗：(03)5350679　中區：(04)2547825　南區：(07)5872513





史上最強 模式最新

超級另類RPG

魔島大冒險

佳帝安有限公司

研發出版 ● 版權授權

超聯國際多媒體聯盟

國際行銷：886-3-5350679

國內代理：(07)5872513

訂貨專線．北區：(02)7827452 桃竹苗：(03)5350679 中區：(04)2547825 南區：(07)5872513

P・S創作群繼『嬉笑春秋』後又一SLG力作

4T-ROBOTS
機甲雄風

一場壯烈的超時空大戰
一群英勇的機甲戰將！
你！將主宰著這一場
跨世代風暴！





CD-ROM

即將登場

- 各式機甲戰將、武器裝備，任君選擇！
- 全面採用即時移動系統，緊繃你的神經！
- MOD格式配樂及音效，震憾你的聽覺！
- 精彩3D動畫，讓你耳目一新！
- 『天使帝國』『嬉笑春秋』知名企劃
  〜李佳澤最新力作！

代理發行：微波軟體



永和市福和路139號
11樓之2
TEL：(02)232-3670
FAX：(02)232-3671

企劃製作：博羽資訊有限公司

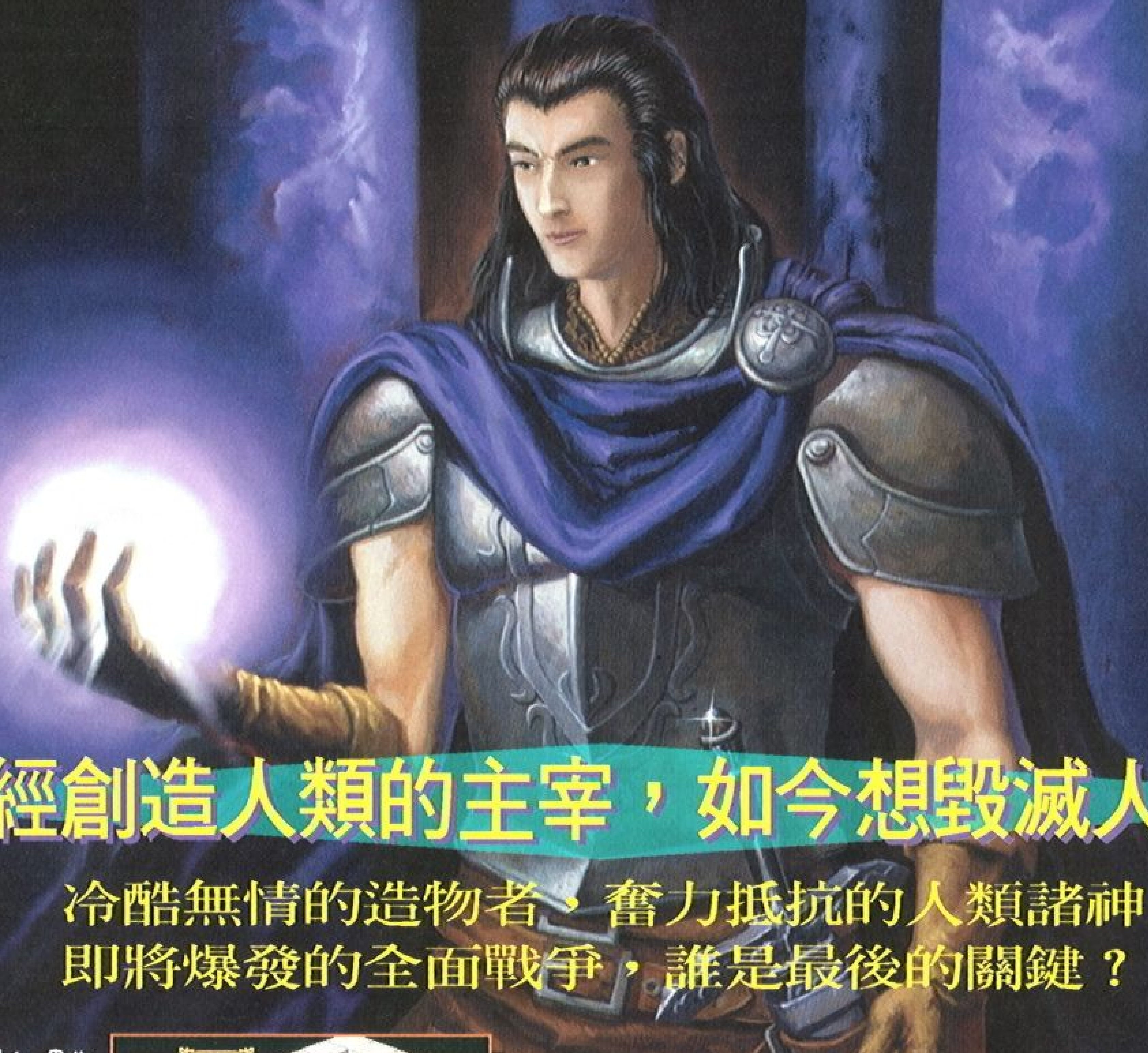
P.S
Pole Soft

台北縣三重市頂崁街210巷
28弄6號2樓
TEL：（02）985-0198
BBS：（02）985-8991

香港代理CompuMark Software （H.K.）Ltd. Tel:(852-2)286-4865 Fax:(852-2)7259961

傳說紀元

黑暗之星



曾經創造人類的主宰，如今想毀滅人類！

冷酷無情的造物者，奮力抵抗的人類諸神
即將爆發的全面戰爭，誰是最後的關鍵？

微波軟體
永和市福和路139號11樓之2
TEL:(02)232-3670 FAX:(02)232-3671
香港代理 Compumark Software(H.K) Co.
TEL:(852-2)386-4865 FAX:725-9961
CD ROM/DISK





華麗的畫面/嚴謹的設定
多變的謎題/動人的音樂
曲折的劇情/刺激的戰鬥

招募專業高手：(A)程式設計師，以C及組合語言撰寫程式，熟悉影音處理及WINDOWS者尤佳。(B)男性業務專員，備汽車駕照者。
應徵(男需役畢)請寄個人自傳、照片、履歷表至本公司管理部或電恰部課長。

95.1.16

H滑稽 驚艷

EDAY & MAGY.

愛情方程式

期待吧!









EDAY & MAGY

在"人體轉換機"之下,靈魂轉換到女子體內,並被派去臥底,調查不法情事,變成女性的你能夠平安的完成任務嗎?







自殺志願

當你在自殺當時,心中想著未完成的願望,便可以進入不可思議的世界...





宛若魔法少女

內心深處寂寞的女人,想要回到青春的時代,某一天,他竟變回十幾歲的少女,突然實現願望的她將如何?



天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO.,LTD.
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3樓
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334

福旭國際股份有限公司
FURE SHIUH INTERNATIONAL CO.,LTD.
高雄市前金區中華三路182號2樓
TEL:(07)282-6286 FAX:(07)281-5283

戀愛白皮書



熱情上市

四段精采的愛情冒險故事,帶你進入充滿驚異的奇幻世界...

和也憂鬱的一天





和也落榜後,努力想成爲大學生,但在某日卻捲入了不可思議的事件中...

桔梗花





武術家之次男在前往東京求學途中,突然中暑昏倒竟有奇異的遭遇,醒後發現房中插滿了"桔梗花"..

瑪娣救出大作戰





青年印地單戀著村長的女兒瑪娣,但瑪娣卻被人拐走,印地帶著好友夏蓉前往救美,卻發現瑪娣....

三角習題





個性憂柔寡斷的天沼 撰得如何同級生"香菜",青梅竹馬"陵野"和堂妹"眞彌子"之間作一抉擇.



天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO.,LTD.
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3樓
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334

福旭國際股份有限公司
FURE SHIUH INTERNATIONAL CO.,LTD.
高雄市前金區中華三路182號2樓
TEL:(07)282-6286 FAX:(07)281-5283



緊急召集令

徵

專業程式設計師
日文翻譯高手
自製遊戲工作室
電腦平面美工

98精品店

☆圖文：GRX☆

本期精品



無人島物語三代



女子摔角 V2



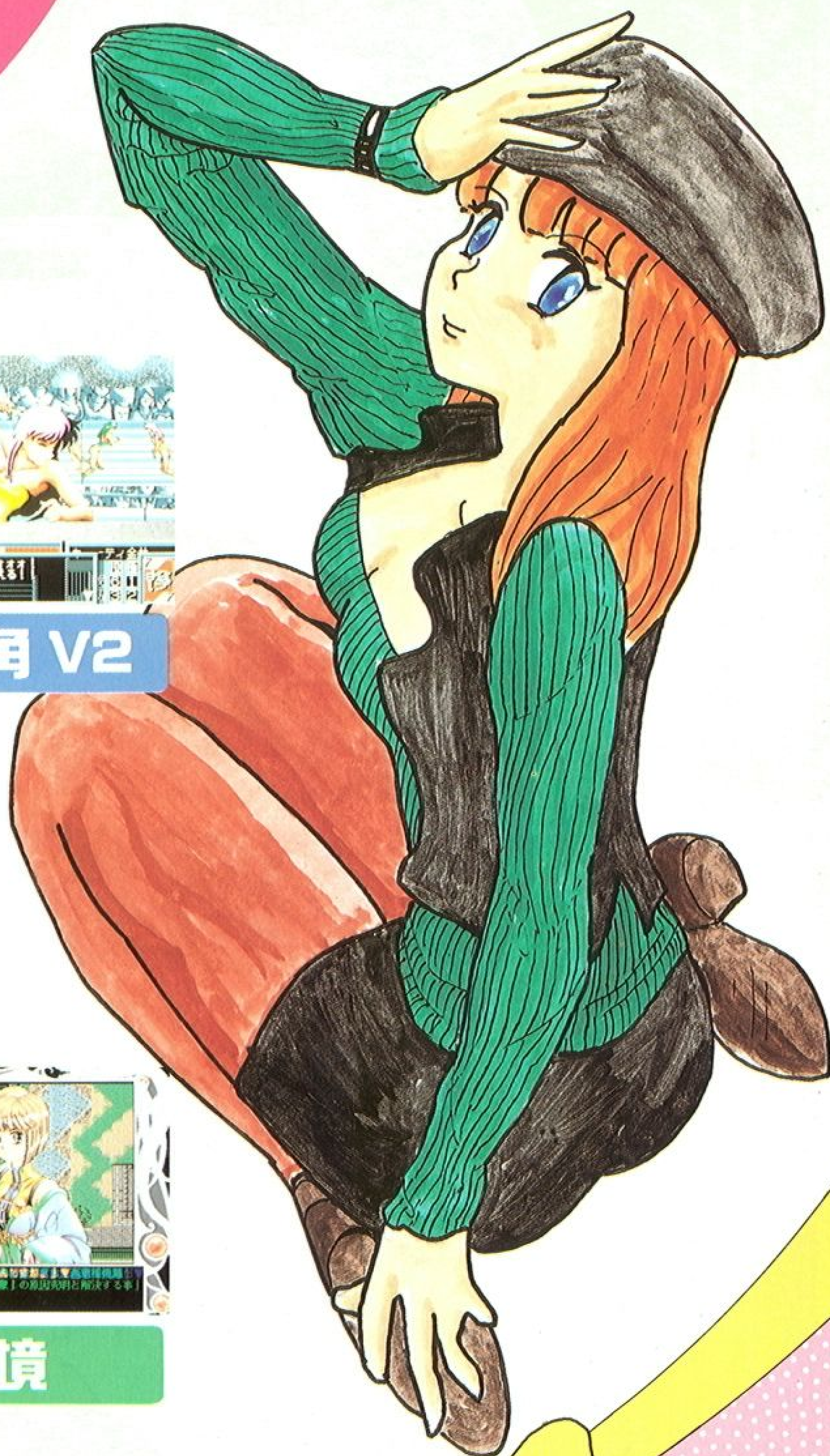
ここは樂園莊二代



女子校制服物語

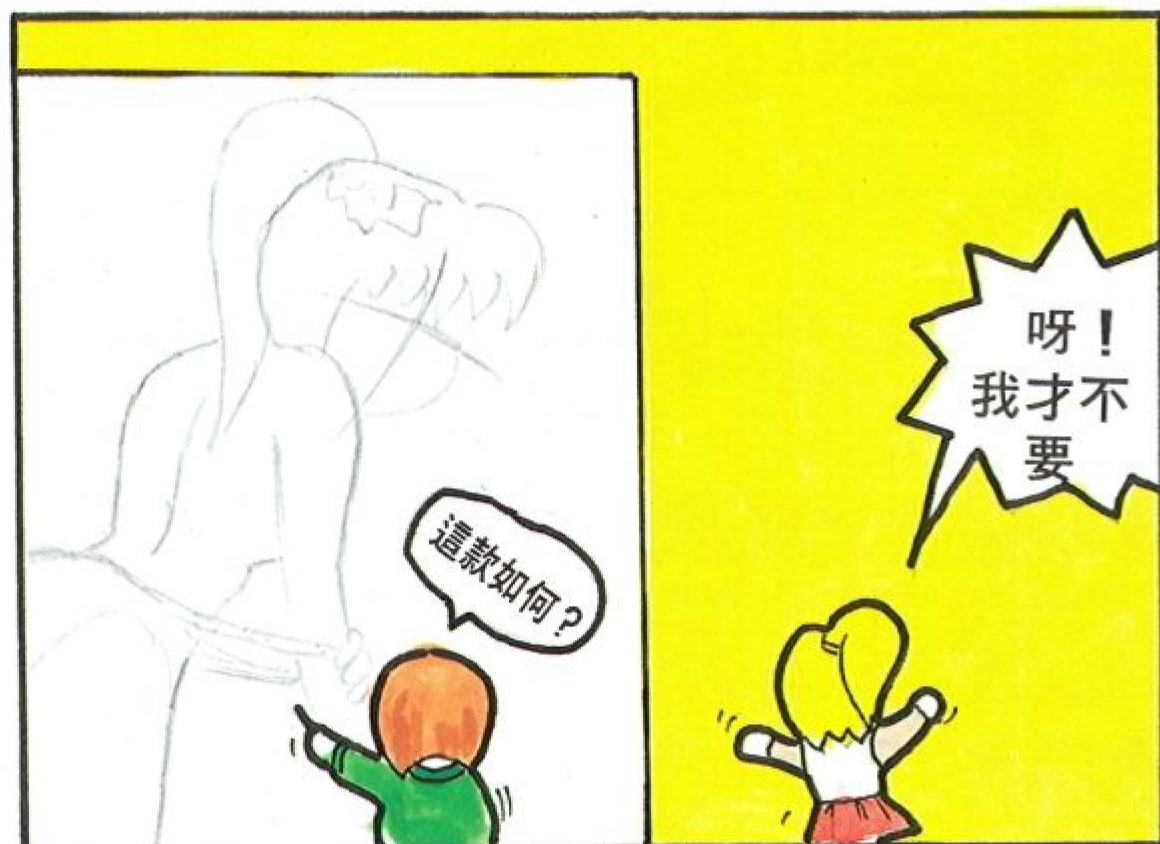


桃源境




大家好!!
我們是噹噹與鈴鈴，歡迎大家再度光臨精品店！


ㄋㄟˊ鈴鈴夏天到了呢！下一期你要穿什麼上封面呢？
這期是我，下期該你喔！
那當然是泳裝了嘛！


這款如何？
呀！我才不要


是你自己說要穿泳裝的嘛！你不穿我穿哦！
好嘛，好嘛！我穿就是了…


耶！大家請期待下期精彩內容哦！
好像有受騙的感覺…

無人島物語3



多感人的一刻啊！

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　● HDD：專用
●滑鼠：專用　●執行平台：DOS



遊戲抬頭畫面



故事劇情介紹～



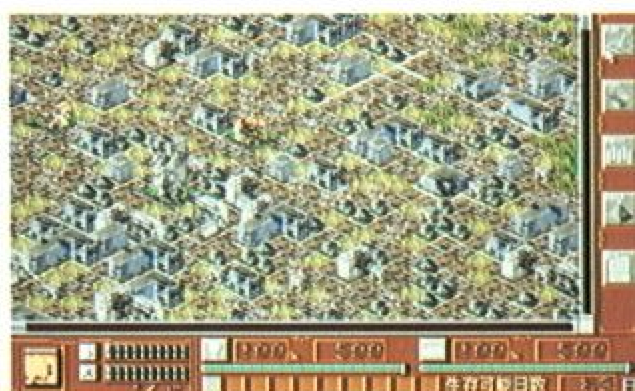
東京大地震之殘破畫面

嗨！大家好，這回精品店中首先登場的，是一款由KSS所製作發行的 RPG 遊戲－『無人島物語三代』。

雖然說在類型上是 RPG 遊戲，不過無人島物語可說是款相當有"特色"的 RPG 遊戲。不論是在遊戲介面，資料處理，表達方式或故事劇情上，其都有不同於一般遊戲的地方。所以，姑且不論在其他方面的表現如何，無人島物語光在創意上的表現，就足以讓人欣賞不已的了。

至於在劇情方面，這次三代的場景搬到了日本首都－東京－在一次強烈地震後完全癱瘓掉的都市。而劇本便是災後殘存下來的人們之一的『你』，爲生存而展開的冒險過程。

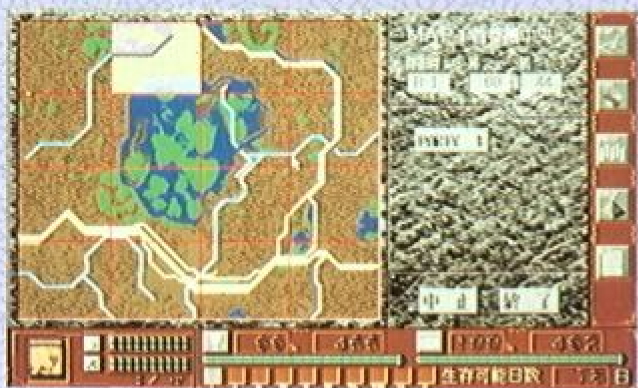
雖然有著令人欣賞的介面與劇本，但『無人島物語三代』在畫面上的表現依舊毫不遜色。或許，這正是 KSS 在市場上能佔有一席之地的原因吧！



遊戲之主畫面



多有味道的簽名畫面啊！



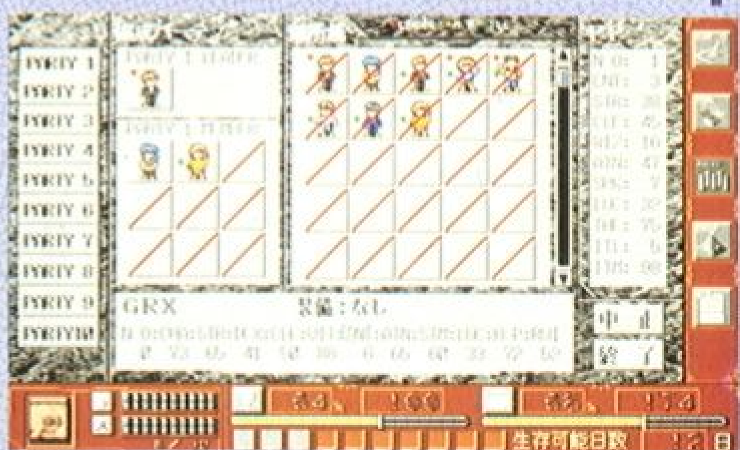
區域大地圖之一



和女主角的初次會面



又找到一個隊員了



隊伍狀況一覽表



遭遇戰鬥了!!

女子摔角V2

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　●HDD：專用
●滑鼠：支援　●執行平台：DOS

呀呼！獲勝了！



遊戲抬頭畫面


類似 AVG 式的對話畫面

我想世界上最迷女子摔角的國家，大概就是日本了吧！不然，為什麼女子摔角的遊戲能發行那麼久，那麼多代，而且還賣得嚇嚇叫呢！（說真的，店長已經搞不清這款『女子摔角 V2 』（以下簡稱 V2 ）是該摔角系列中的第幾部了。）

不論如何，這次 V2 在類型上似乎沒太大的變動。雖然遊戲畫面看起來有點像 AVG 遊戲，而且還可選擇不同角色（不同劇情），不過在本質上主要還是以培養女子摔角手各屬性來參加比賽為主，可說是變質的格鬥養成遊戲了。

就畫面上來說， V2 的表現還算差強人意（打鬥時的線條不佳），不過在摔角時的格鬥介面著實是了無新意。當然，對日本摔角迷來說，或許這一切都不是要點，最重要的可能是是一又有女人可以摔了吧（開玩笑啦！）。



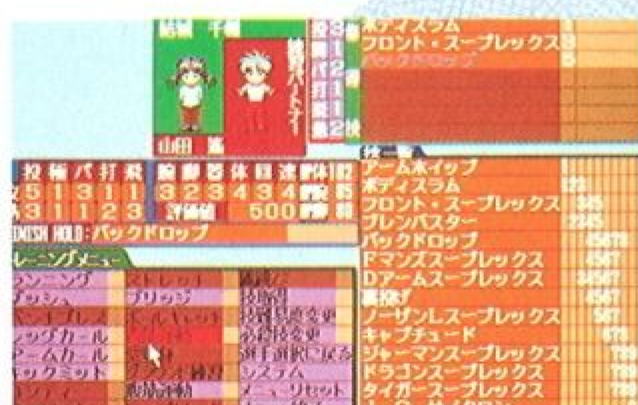
訓練廳之一景



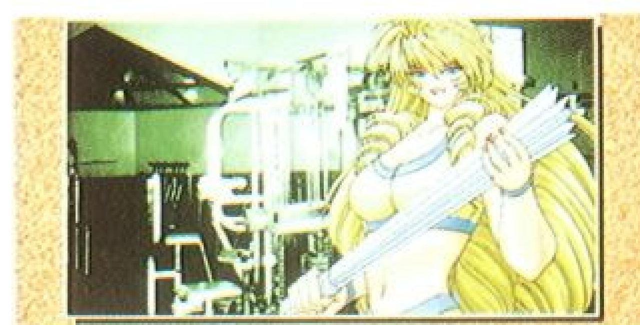
在宿舍和隊友談天



多可愛的摔角手啊！


密密麻麻的訓練選單


喔喔！多刺激的打鬥啊


好個熱血教練啊！


請不要欺負我喔！





劇情模式中的兩位女主角



98精品店



ここは樂園莊2

糟了！這下可慘了

●所須配備： NEC PC-9801 VM 以下 ●滑鼠：支援
●HDD ：支援 ●執行平台： DOS



遊戲抬頭畫面


好漂亮的房間喔！


真是毫無防備的坐姿啊！

『ここは樂園莊二代』，相信大家看到這名字應該有點印象吧！沒錯，接下來要介紹的這款遊戲便是在上一期爲大家介紹過的『ここは樂園莊』續集。

這款由フォスター所製作的美少女 AVG 遊戲，在基本上和其前一代並沒有太大的變化（AVG 遊戲嘛！除了劇情不同，人物不同，主畫面不同外，您還能要求其有多大改變呢？）還好，這次二代除了上述不同點外，登場人物（這點最重要）與場景也都變多變大了。其實，對美少女 AVG 玩家來說，只要畫面美型度與人物設定不要比前一代差，就已經是很滿足的了。

不過說眞的，『ここは樂園莊二代』在畫面上可說是比前一代更讓人『驚豔』了，（不信玩家們自己看看畫面嘛），而且尺度也更『滿載』了些，眞著實是沒讓人辜負對“樂園莊”的期望啊！


元氣一杯的店員小姐


對不起，我不是故意的…


嘻！多幸福的一刻…


哇！別激動啊！


你要喝午茶嗎？


好孩子不可以做的壞事


LUCKY !!


請別用那眼神看我啊！

女子校制服物語



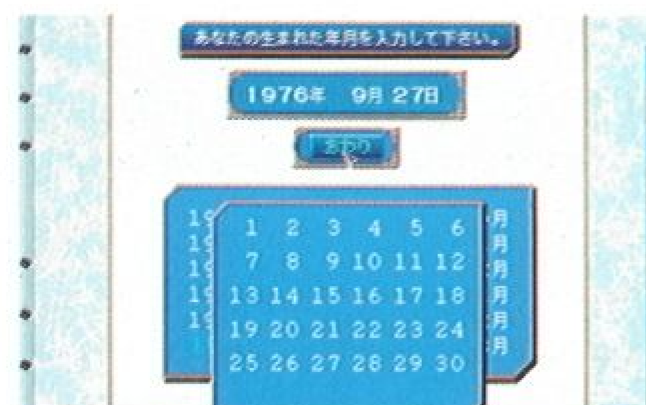


呼呼，終於遇到同好了

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●HDD：專用
●滑鼠：支援
●執行平台：DOS



這便是主角的狗窩



設定自己的出生年月日囉！

這款由 KSS 所發行的美少女養成遊戲，其可是有個讓人心動的名字呢－－『女子校制服物語』。

不過如果您滿懷著期待玩下去的話，那店長保證不用十分鐘，您就會氣得想把它從硬碟“DELTREE”掉了。當然，遊戲圖形美型度不佳是一個原因，不過最重要的是－這遊戲太乏味了！

『女子校制服物語』可說是店長玩過最無趣的養成遊戲了。選單少，事件少，訊息少，偏偏又要你不斷重復這些無趣動作。而且，雖然遊戲有個很『美少女』的名字，但信不信，店長第一次玩時竟然玩了半個小時沒見到任何女性，眞是讓人玩得不知所云啊（後來第二次再玩時，才抓到找女人的要領，不過已無玩下去的心情了）。

“一個失敗的作品”，這便是店長對『女子校制服物語』唯一的評價了。



到書店打工之一景



女孩子的資料一覽表



真是的，這馬畫得比人還好



一星期的行程課表



到野球場看球賽



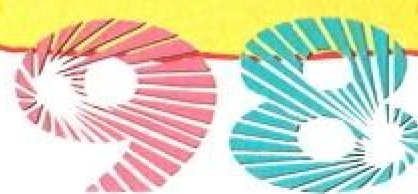
在花店的打工



好可愛的女孩子喔！



累了嗎？來喝杯茶吧！



精品店

桃源境



●所須配備：NEC PC-9801 ？？以下 ●HDD：支援
●滑鼠：支援 ●執行平台：DOS



遊戲抬頭畫面



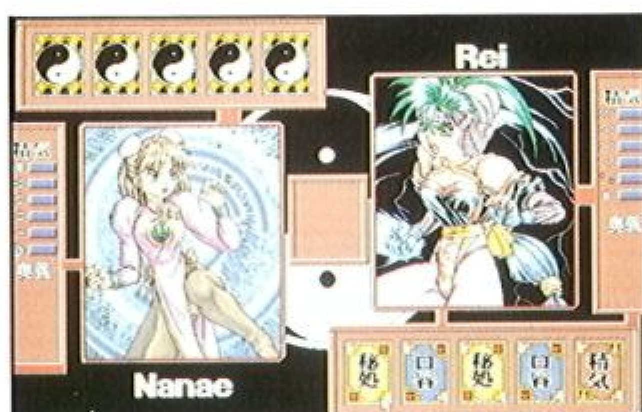
故事介紹畫面
（夠"中國味"了吧）

初看到『桃源境』的畫面，相信您應該不會認爲它是一個兩三年前的老遊戲吧！不論在人物線條，著色，甚至背景上，『桃源境』的美術水準可堪稱一流。雖然其中國風味的劇情在我們眼裡看起來有點不倫不類，不過在當時，倒可也是算得上創意獨特了。

一流的畫面加上獨特的風格，再加上當時熱門的紙牌介面。



遊戲主畫面－城鎮一景



令人熱血沸騰的戰鬥

嗯，玩家們因該不難想像出當初『桃源境』的風光吧！

有人說，好遊戲不論年代多久，只要再看到，玩家們都會有想再玩上一回的欲望。嘻嘻，不知您是否贊同這句話呢？不過店長倒覺得，對 98 美少女遊戲來說，下面這句話倒也是蠻貼切的－好遊戲不論在年代多久，只要再看到，玩家們依舊是會被其美麗所吸引的。

您說不是嗎？



和村民的對話畫面



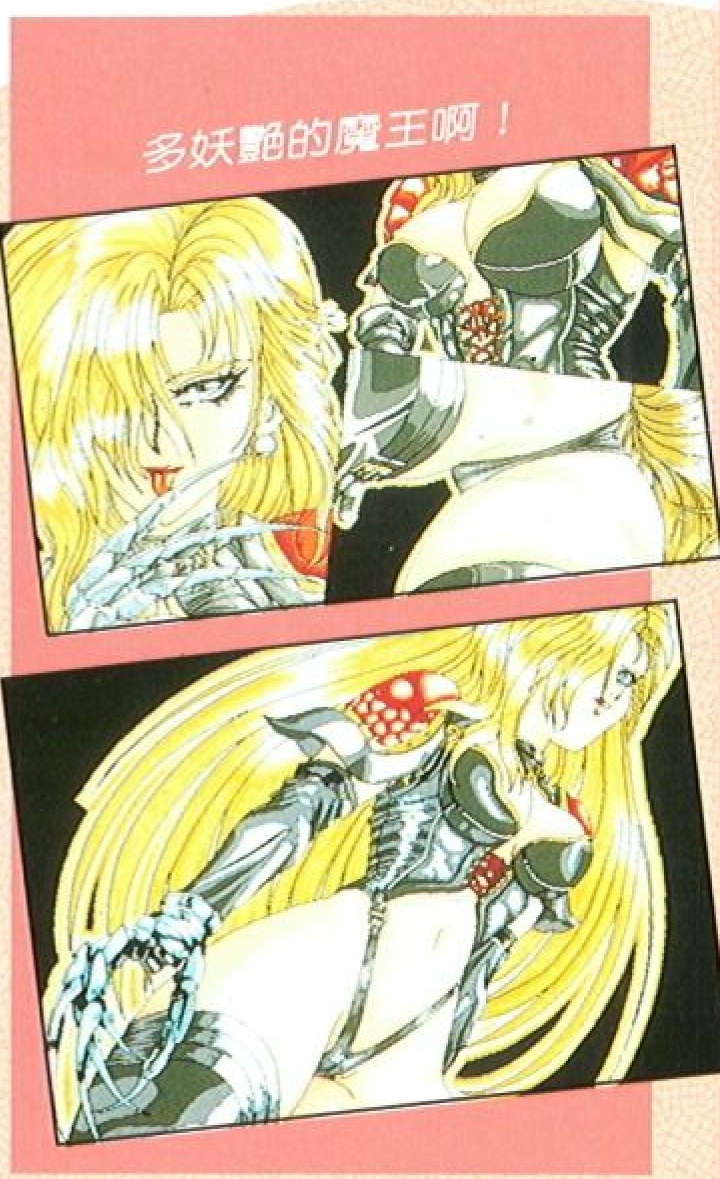
這便是遊戲主角囉！



可愛的小拳師



呼呼呼，終於找到妳了



多妖艷的魔王啊！

98精品店 疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於 98 的疑難雜症，或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄

高雄郵政 28-34 號信箱
98 精品店 GRX 店長收既可

北縣 楊讀者 高雄 陳讀者

Q：能不能請店長介紹一下『遺作』這遊戲呢。又精品店能不能再開一些版面啊？

A：如果店長沒記錯的話，由 ELF 所製作的『遺作』應該已經有在 DOS /V 的八百屋介紹過了耶。不過既然讀者們這麼要求，店長當然是義不容辭的啦！（在下一期店內會介紹並附上一些重要的攻略畫面。）

再增加精品店的版面啊？那店長可能要多請幾個助手囉。

台北 鄭讀者 雲縣 謝讀者

Q：請店長告訴給我們同級生二代的攻略法吧!!又同級生一代要如何記錄啊？

A：唉，你們眞是的。同級生二代的攻略可不是三四張信紙就可以寫完的啊！你們何不去翻翻軟體世界 82 期的 114 頁呢？（PS. 軟體世界 82 期有同級生二的完全攻略喔！）

對了，同級生一代是採取每日自動記錄的設定。玩家們是無法自己記錄的。

香港 Lau 讀者

Q：請問店長，您有沒有 E-MAIL 的信名啊？我可不可以向台灣空訂 98 的東西呢？又，精品店的回信區能不能再增加一頁呢？

A：不好意思，店長實在沒有太多的時間去上網路耶！不過等創世紀網路版一出，店長或許就會『上網』了。

如果您是要空訂 9801 的軟硬體，那不如直接向日本空訂既可（您可以去找一些日本雜誌的通訊販賣欄位查出訂購地址及物品售價）。

OK ，關於回信區的問題，店長會向主編反應的。

台南 吳讀者

Q：請問店長，精品店是否都只介紹日本的美少女遊戲呢？又，『機動警察』是否有出遊戲呢？我可是個『機動警察』迷呢。

A：精品店當然主要是以介紹日本 9801 的軟體爲主，雖然 9801 的軟體大多是美少女遊戲，不過正常遊戲還是有的。

最近幾期由於店長的『軟體來源君』沒有引進正常的 98 遊戲，所以店內介紹的遊戲著實有點偏向美少女方面，還眞是不好意思啦！

『機動警察』確實是有在 9801 上改版過，店長曾在精品店內有介紹過喔！

編輯後記

最近，有許多在台北唸書的友人，他們一回來見面的第一句話便是－你們以後誰再投票給『啊扁』，我就跟誰絕交！

的確，對台北愛打電玩的年輕人而言，在市長大力整頓賭博電玩之下，他們的休閒娛樂被無辜的犧牲掉了。大伙放學後的友誼天地不見了，星期假日的電玩熱血格鬥大集會也沒了，甚至連情侶們的夾娃娃也沒了。

我相信在台北應該還是有不少舞廳， PUB ，茶館，酒廊，以及直直的可以飆車的道路吧。我不相信大人們會認爲這些地方要比打電玩健康的多多吧！

所以『無能』便是大人們的唯一藉口，只因爲他們沒有辨別賭博機台與休閒電玩的能力！

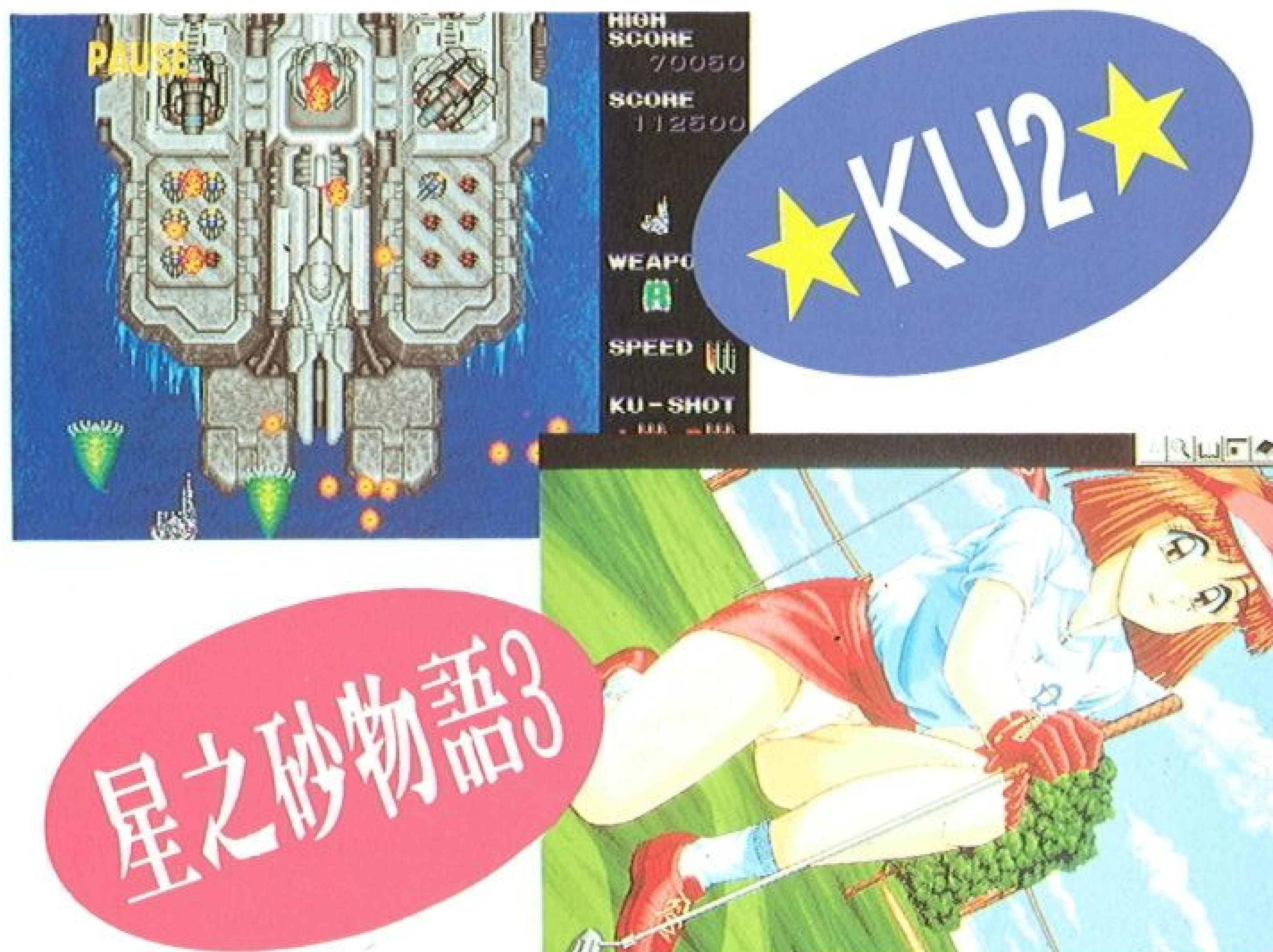
唉，悲情我族啊…

● GRX



DOS/V八百屋

やおや

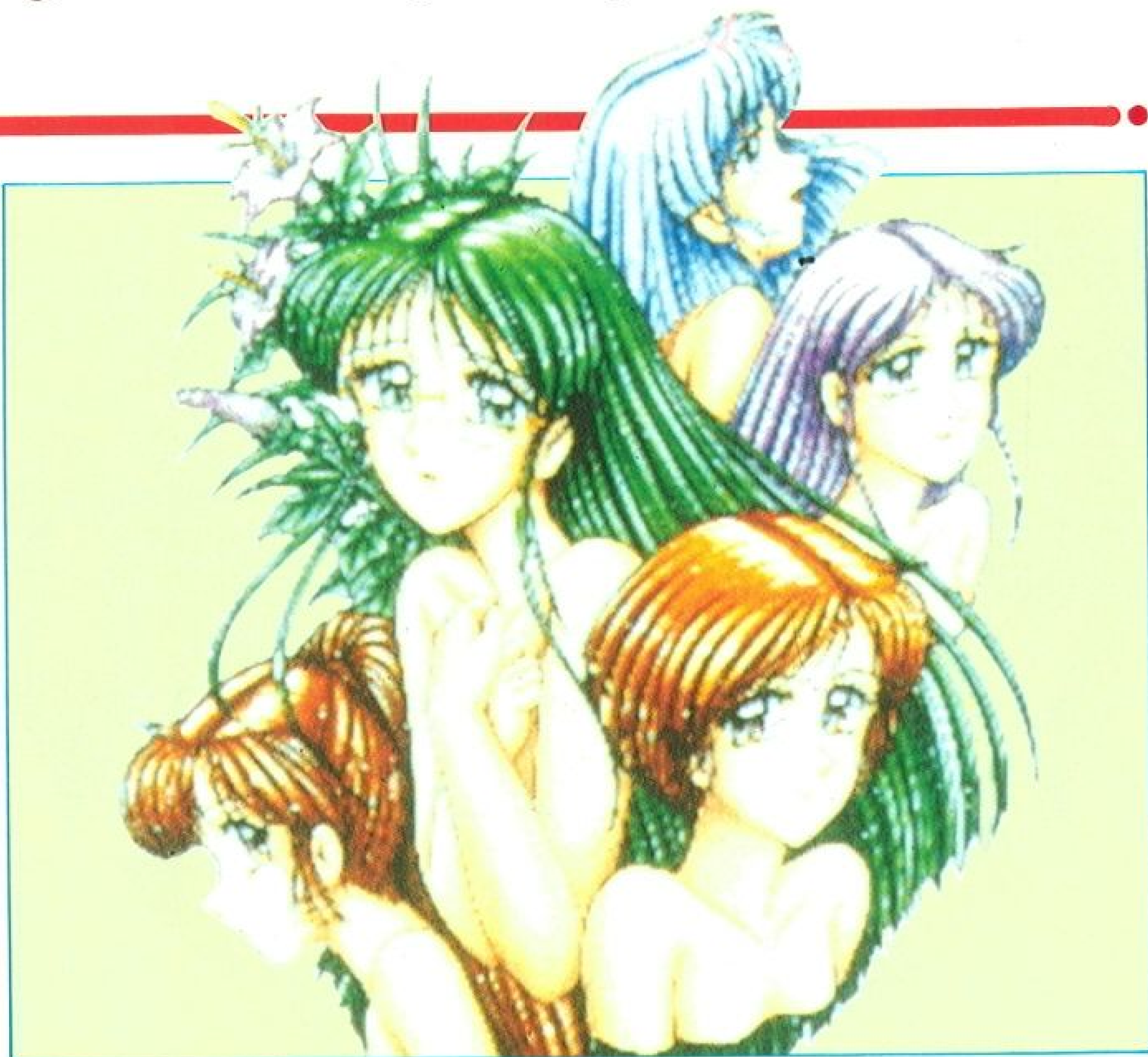


這個月市場上沒啥新鮮貨，店長只好把私藏的甕底貨給搬出來了，看看也不過放了一個月就上了一層灰，想想還眞是對不起各位忠心擁護的顧客。爲了讓各位早點接受 WINDOWS 既成的事實，店長特地挑了兩個在 JWIN95 下的遊戲讓大家嚐個鮮，順便稍微介紹 WINDOWS 成爲遊戲平台主流的經過。爲了比較一下到底 WIN95 需要怎樣的配備才會有比較好的表現，店長冒著生命的危險，在學校的實驗室裡用高速主機做實驗（IBM 6X86-P150+ OC P-166+ ），看看日本在 WINDOWS 風潮下的作品— KU2 ；到底 JWIN95 適不適合做遊戲平台，就要看動作遊戲夠不夠流暢了。這個作品包含了兩個純射擊遊戲，相信不少玩家玩過直捲軸的兵蜂，看見滿天的鈴鐺有何感想呢？這次你會有接不完的敵人和薯條囉！另外一個遊戲則是在日本頗負盛名的星之砂物語３，想知道在星之砂物語中有了什麼不同的改變嗎？到底支援了 JWIN95 的 DIRECT X 的作品又是何種風貌呢？趕快到店裡走一遭你就一清二楚了。

／RXQ



星の砂物語3



新的故事開始囉

店長覺得日本人似乎很喜歡拿高中生，或是剛畢業的大學生作遊戲題材，在星之砂物語3（以下簡稱星3）裡面也是這樣，儘管這樣的題材一再地使用，設計公司還是樂此不疲。不過很讓人感到好奇的是，這樣的設定並未對遊戲的劇情產生不良的影響，反倒是產生了各式各樣不同的經典名作，這裡面不乏像同級生Ⅱ、野野村病院之類的故事，它們也都以玩家熟悉的高中生活作爲遊戲的舞台。當然啦！日本高校生的高中生活看起來（店長也是從漫畫上看來的）是相當有趣的，和國內高中生所過的生活是大相逕庭的。就從星3的故事背景講起吧！主角是個剛從國立大學畢業的窮學生，爲了生活就找了份家庭教師的工作，而開始了一連串的故事情節，記不記得好幾個遊戲都是要玩家擔任家庭教師的呢？有一天在上課的時候，學生提了一個建議，一起到南方的小島上去避暑，這對家境原本就不好、三餐無以爲繼的主角來說，眞是極大的誘惑，可是想想自己並沒有多餘的錢可以去旅行，也就打消了這個念頭，可是學生的家長卻十分熱情，表示願意招待主角一起旅行，因爲有親戚住在那兒，吃住都不成問題。在盛情難卻的邀約下，玩家就隨著他們一家人登了船，一起來到這個熱情的南方小島，在這裡展開了難忘的夏日之旅…



春光無限好…



身材姣好，脾氣火爆的厚子

語不驚人死不休

第一次玩星3的時候眞的被嚇了一跳，在這個同時支援win3.1和 win95 的遊戲居然會有全程語音（可選擇文字字幕），遊戲公司在投向 WINDOWS 懷抱之後，普遍使用了數位化音源，而且是大量使用，使得以往在 DOS/V 上的默劇演出成爲過去式，再加上效果相當不錯，頗受一般玩家的認同，以後的遊戲大概也有會一窩蜂的跟風。誰說台灣沒有值得日本人學習的地方呢？像上面那段片頭（也算是內容）就是完全語音加上全螢幕的畫面，雖然沒有動畫，不過光是全程語音就讓人感動得痛哭流涕了；日本遊戲公司終於開竅了，在音效的處理上相當用心，這一點可以在遊戲裡面，開門前和開門後對話的聲音不同聽得出來。



遊龍戲鳳灘上行

在進行遊戲的時候就像在看一場電影一樣，全程的語音效果助益斐淺，而且遊戲中的對話相當地淺顯，大多是一般日常生活中的

對話，對想藉遊戲學日語的玩家不妨試試。不過店長先說明一下，可能是初次嘗試這種作法，配音員的聲音略顯生硬，可不像你在看動畫的時候那麼自然，不過倒是咬音咬得蠻正的，哈哈！

空空如也

有了音效就忘了音樂？沒錯！像這樣一個冒險解謎類的遊戲，沒有背景音樂實在是很難烘托出遊戲的氣氛和進行的節奏，而且是 CD 版本，就算有全程語音也不該把 CD 音源給省了吧！在構圖上是屬於那種簡單樸素型的，簡潔有力的線條配上鮮豔的顏色，看起來是相當地乾淨，有種清新的感覺。在星 3 裡面的遊戲場景相當豐富，幾乎是把小島上該有的景致都呈現在玩家的眼前了，有些地方的配色店長並不是很喜歡，因爲用色不多，所以某些顏色看起來就會特別搶眼。遊



露營區管理員真理子

戲進行的方式和一般常見的冒險遊戲頗爲相似，一些常用的像談話、思考、調查、使用、拿取的指令，喜歡冒險遊戲的玩家應該都不陌生，而這個遊戲有個最大的缺點，就是日本遊戲一貫的特色－直線式的劇情，玩家必須完成某些特定動作後，故事才會有後續發展，雖然在思考的時候會提供一些線索，可是整個遊戲的連貫性並不是很好，所以並不容易上手。店長也不知道該不該將它定位在 HG，遊戲中的女孩都會若有似無地挑逗玩家的心，而且還蠻不在乎的樣子，昨天看了新聞才知道原來男生和女生同住一間屋子，在他們的觀念裡是沒啥大不了的，眞是讓店長覺得自己老了好多，很多觀念都跟不上現在的年輕人了！不說那些，遊戲中還是有個突然的大轉變，那就是隆被下毒的事，因而引發了劇中劇，在這之前玩家也已經在編劇巧妙的安排下，對整個小島的環境有了認識（特別是那個特殊療法的女護士，超級限制級畫面），然後才給玩家這個任務去查出到底下毒的人是誰，幕後到底有什麼陰謀，日本遊戲的編劇能力一向是遊戲賣座的保證。

來點小菜

遊戲中的語音有點像導引玩家進入狀況的手，它可能是附近景觀的描述，或者脫口自主角的想法。語音的魅力完全蓋過了文字，如果現在要請你去看場無聲的電影，還不如自己掏腰包去聽場音樂會。可是別忘了，以前我們就是這樣玩過來的，當你聽（玩）過了 SIERRA 的國王密使系列（第五集開始有語音），你一定很難忘卻語音給你的震撼，更何況是出現在罕有音效的日本遊戲上呢？，這可以說是星 3 的

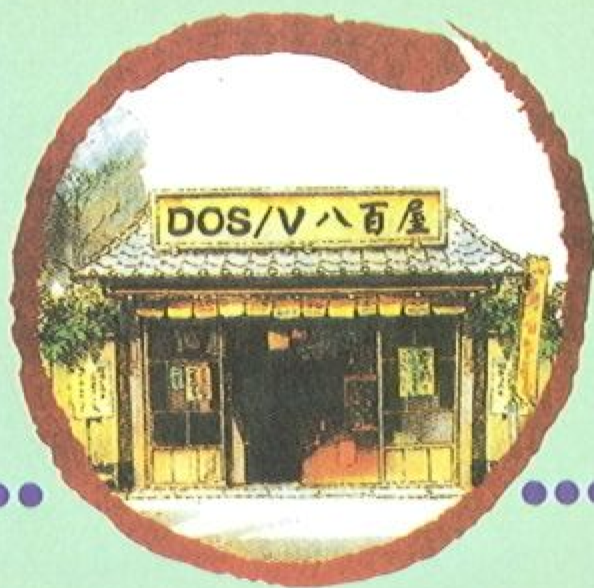


傻大姐模樣的綾乃

最大特色，不過少了音樂就是有那麼一點不對勁；如果音樂會上只有男女高音的獨唱，沒有鋼琴的節奏和弦聲的起伏，那可眞是奇怪極了。遊戲中出場的男士並不多，可說都是關鍵人物，要想把這遊戲玩完可得下番功夫；而出場的女生可就不少了，各種類型的女孩都有，有的會讓你看了垂涎欲滴卻無法染指的、有的看起來像個恰查某卻有顆溫柔的心，在日本遊戲中我們經常可以看到幾個比較特別的角色，在整個過程中突顯出他們的角色定位，和歐美個人主義較明顯的突顯單一角色大異其趣。在星 3 裡面存在著各式各樣的人，有著截然不同的個性，這種情形表現在許多養成和戀愛遊戲上最爲明顯，而且運用得相當成功，你想在星 3 裡面得到什麼呢？很多很多漂亮的妹妹、全程的語音效果和還算可以的劇情架構，如果再加上一杯清涼的果汁，這個夏天應該會很棒！

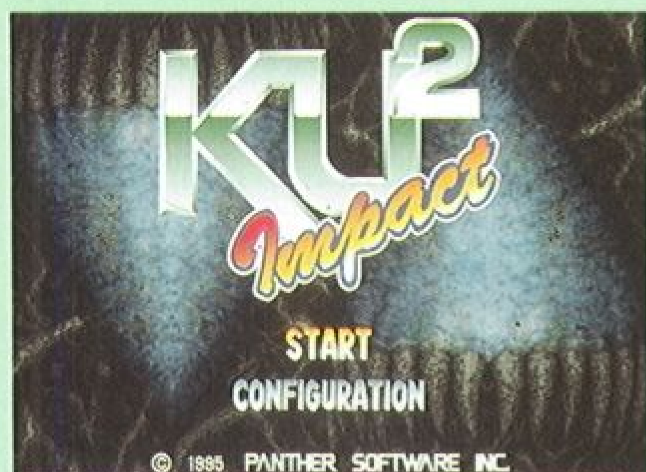
秘密檔案

鷹石　峰　：遊戲主角，剛從國立大學畢業，擔任綾乃的家庭教師
珂那　綾乃：女子高校生，想要考取第一志願，活潑好動，有心臟隱疾
珂那　文　：綾乃的母親，會做好吃點心的家庭主婦
旦那　剛一：經營食品店，和綾乃一家同行壯碩的男子
隆　　　　：綾乃的弟弟，也有心臟方面的問題
關川　信二：海乃家旅館主人，樂天知命的中年人
關川　厚子：帶有典型熱帶男子豪邁氣慨的女孩
佳代　　　：生性害羞的長髮廚師
真理子　　：露營區的管理員， 25 歲的耀眼女孩，有一付天生的好身材
清里　睦　：綾乃的學姐，外向活潑身材玲瓏有致
清里　望　：和睦兩人是姐妹，比較內向害臊



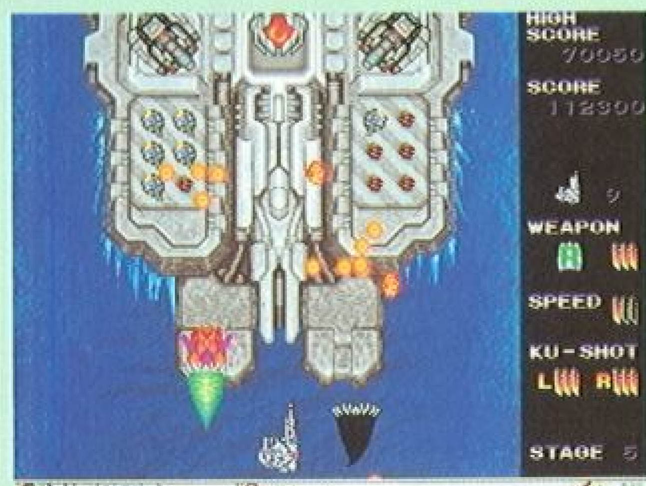
KU2

首先開場的，就是這個號稱支援 WIN95 中 DIRECT X 的射擊遊戲。相信玩家對於 PC 上的幾個有名的射擊遊戲都不陌生，像雷電威龍和最近的超時空戰機，都是相當不錯的作品



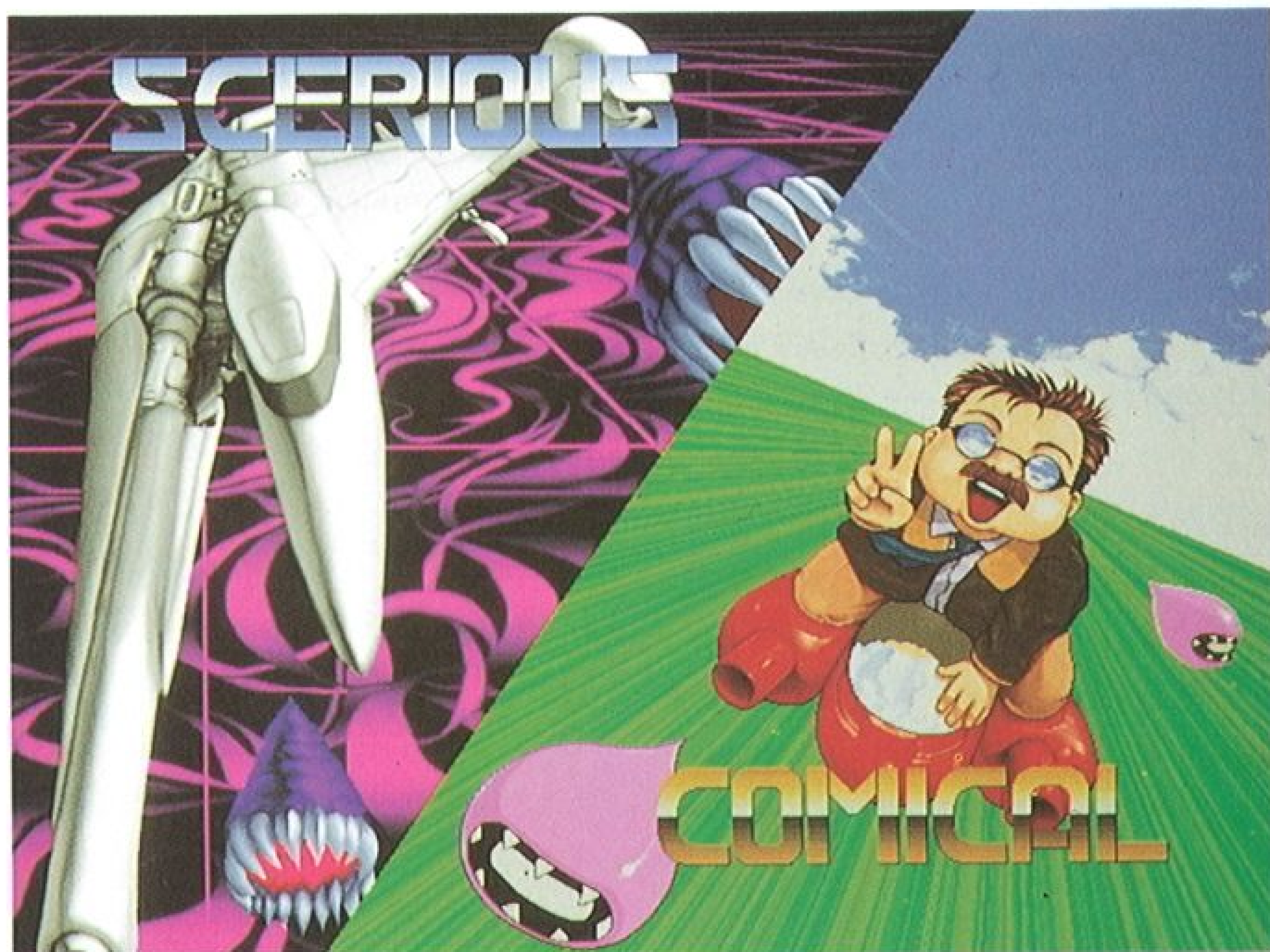
星戰的標題畫面

。射擊遊戲爲了做即時的大量圖形處理，對於 CPU 以及顯示卡的需求就比較吃重，雖然比爾．蓋茲對作業系統有著大家認爲的獨特眼光，可是並沒有看到今天遊戲界的蓬勃發展，即使是後來推出的 WIN GAME KIT（視窗遊戲發展工具）也是千瘡百孔，讓人不忍卒睹。在 WIN3.1 中由



巨大戰艦攻防戰

於並未考慮到遊戲的因素，或者說他犯下一個致命的錯誤，讓 DOS 得以在許多程式設計師的努力下延續了下來，最著名的就是 DOS EXTENDER、4GW 這類的 32 位元程式大發利市，這個錯誤就如同 70 年代許多電腦硬體商未能看見 PC 的迅速成



長一般，使得在 WIN3.1 下發展遊戲顯得困難重重；後來雖然有了 WING 情況也不見好轉，微軟爲了取得多媒體的優勢，終於不得不認清這個事實，承諾在 WIN95 中將提供 DIRECT X 的功能。所謂的 DIRECT X，也只是允許程式設計師可以使用直接搬運記憶體中資料的指令，在 WIN3.1 中爲了維護系統的安全性，並未開放給程式設計師，由於微軟的這項「德政」，使得在 DOS 下的遊戲紛紛轉往 WIN95 上發展，也就是今天我們看到如雨後春筍般的 WIN95 軟體的原因了！



山谷間的激戰

星　戰

在 KU2 中包含了兩個射擊遊戲，其中之一就是星戰，這是個很單純的射擊遊戲，在一段片



頭目出現！

頭展示配上清晰的語音聲中，我們得知太空運輸艦在回航時，因爲機械故障緊急迫降在一個不知名的星球上，卻發現星球上的不明生物正對他們虎視眈眈。和聯邦總部失去聯繫的玩家，到底要如何逃出生天呢？只有靠玩家運用你靈活的雙手和優越的技術，最好再加上一支 PAD，將這些醜陋的異星生物送回老家，你才有活命的機會…

爆笑納粹

這是另外一個射擊遊戲。話說某天山田先生在田裡工作時，突然發現一團像麻糬一樣的東西



敵機蜂擁不斷地出現

，正在大口大口地享受他辛苦耕耘的農作物，嚇了一跳的山田急急忙忙叫來了警察，全村子的人都跑來看這個怪裡怪氣的貪吃鬼；有個長得像猿人的小孩居然還帶了高爾夫球桿來，只見他咻的一聲揮出去，那團粉紅色的麻糬就飛了出去。另外這邊新納粹就在這個時候昭告世人，他們將攻擊世界主要城市，不巧的是，那個麻糬居然一桿進洞，打中了新納粹滿載飛彈的戰鬥機，而且把飛彈射了出去，這個貪吃鬼也成



爆笑納粹的標題畫面

了戰鬥機的附屬武器。原本就無所不吃的它，可成了納粹的好幫手，你呢？想不想征服世界？快點加入新納粹的行列吧！

多多一點

這兩個遊戲除了時空背景不同、出現的角色不同之外，基本上是蠻類似的，店長之所以會把它們擺在一起介紹，最主要的原因是它們都具有一個最大而且相同的特色：記不記得射擊遊戲裡大多有所謂的特殊武器，如果你把像是炸彈或者轟炸這類的救命武器給忘了的話，可眞該打屁股，遺憾的是在這兩個遊戲中你看不到你的老朋友，取而代之的是像前面提過的麻糬之類的東西，靠著它們的大肚子和好吃的習性，偷偷地溜到敵人身邊然後把牠們吃掉；至於消化之後的那些東西，你自然不會喜歡把它帶在身邊，敵人也討厭二手食物，所以就把那一沱東西送還給牠們是再適合不過了。不過有一點要小心的是，可別爲了餵飽你的寵物就把戰鬥機送上去和敵軍接吻，那可是代價慘重的死亡之吻喲！除

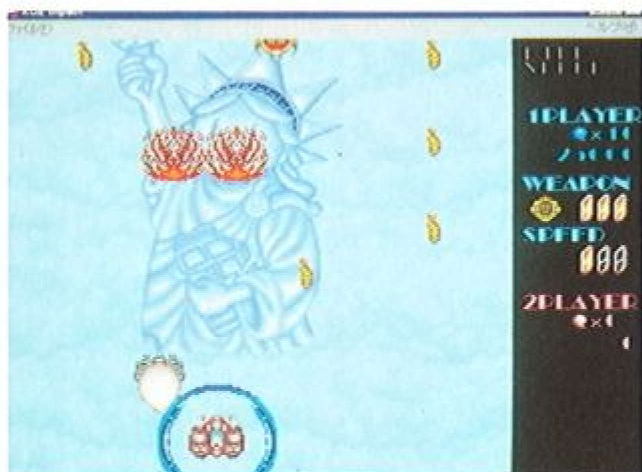


這小子想幹嘛？

了這個特色之外，爲了配合遊戲場景，遊戲中還眞是不少奇奇怪怪的敵軍造型，像攻打美國時，最後面的守關大王居然是大漢堡，沿路滿天飛的麥當勞薯條、可口可樂、小黃瓜，就是會讓店長的肚子開始咕咕作響。

高高一點

在店長自己的CYRIX 5X86-GP100 、 RAM 24MB 上面跑這兩個射擊遊戲是沒有延遲的現象，但是那種感覺也不是流暢，有點拖泥帶水的感覺，所以店長把



SD 造型的自由女神像

它拿到 IBM6X86-166+ 、 RAM 16MB 上玩了一下，那種感覺似乎還在。其實這應該不是 WIN95 的錯，原因是遊戲設計的的功力不夠，在不是很熟悉作業系統的環境下，未能善用系統資源，造成操控系統上的黏滯感；不過這也情有可原，畢竟在 WIN95 下寫程式大家都是破天荒第一遭，對於需要大量即時處理的影像，是個相當大的考驗。在捲軸的流暢度方面相當地不錯，只有在遇到守關大王的時候有讀取的延遲現象（ 6X86上感覺不出來），



看我的！



連日本武士都來了？

不過第一次嘗試 WIN95 的 DIRECT X能有這種表現算是相當不錯了，尤其是在怪物的造型上眞的下了蠻多的功夫；反過來看玩家控制的主機，就顯得有點寒酸，從 DOS/V 轉戰到 WINDOWS 之後，日本遊戲公司似乎痛改前非，有種急起直追的必死覺悟，將來的日本遊戲可是相當有看頭的。而國內至今尙未有 WIN95 下的遊戲就讓人有點擔心， KU2 在遊戲中大量使用數位音效，遊戲中的爆破、語音都做得相當不錯，反倒是音樂方面就弱了些。似乎沒有兩全其美的事是嗎？下次要吃晚餐前玩玩這個射擊遊戲，保證你胃口大開喔！



FPE問答集！？

／精訊資訊

問：自從安裝完成後，每次要進行掃描，不論是高階或低階掃描，都會出現 Disk Error 的訊息。

答：這是一個告訴您「磁碟錯誤」的訊息。若您有安裝 Windows ，或在 DOS 下自行設定 TEMP 變數（可於 C:\ 下利用 SET 查詢是否有 TEMP=C:\WINDOWS\TEMP 或您自行設定的 TEMP 變數），都會使 FPE 在安裝時，根據 TEMP變數設定 Temppath 。由於在 C:\WINDOWS 目錄下並無 TEMP 的子目錄，這個就是造成 FPE 顯示 Disk Error 的原因了。

您只需要重新設定 FPESETUP ，並將Temppath設為正確的路徑即可，例如 C:\FPE 。

問： FPE 要怎麼用？

答： FPE 的工作方式，是以電腦記體中各數值的變化，作為分析的資料條件，並找出各資料所在的「位址」。

簡單的說，若您玩的是美少女夢工廠 2 這個遊戲，一開始玩家只有 500 元，那記憶體中就有一個數值是 500 囉！當您開始教育女兒之後，玩家的金錢數又會減少，例如一開始的伙食費，就要先扣掉30元，那又只剩下 470 元了，在這之間電腦記憶體中有一個「位址」的數值從 500 變為 470 。而FPE就是根據這中間的變化，作為分析的資料了，以下是這個說明的操作方式：

開機後載入 FPE
→開始遊戲
→按 [*] 呼叫 FPE
→選擇 Scam Memory
→輸入 500 掃描後按 [ESC] 回到遊戲中
→選擇完女兒行程後扣除 30 元伙食費餘 470 元
→按 [*] 呼叫 FPE
→再次輸入 470

掃描結束後會列出所找到的位址，並出現功能 3 的表格畫面

［ 輸入您所需要的金錢數 ］

當您再回到遊戲中，您就會發現所需要的金錢數一元不差地出現在金額欄上了！

問：我使用的 VGA 卡是 Triden 8900 的顯示卡，為何在我呼叫出 FPE 後，一按 [ESC] 鍵要脫離 FPE 時，畫面會變亂並立刻當機？

答： FPE 支援目前市面上各種顯示卡，但目前發現有部份的使用者在驅動 FPE 後，發生了畫面混亂的現象。要解決此類問題，您可以先試著將 FPESETUP 中的 check VESA BIOS 關閉，若仍無法解決，則必須找尋您所使用的顯示卡驅動程式，例如 Triden 系列的顯示卡，請使用 VESA.EXE 。若是曾氏的顯示卡（像較熱門的 ET 4000 系列）就必須使用 TLIVESA.COM 程式，就可以解決以上的問題。

問：為何載入 FPE 後掃描記憶體就發生當機現象。

答：請檢查在您的系統中，是否驅動了防毒程式。一般的防毒程式除了一些 DOS 的程式外，對於其他常駐程式尤其以 FPE 這類修改記憶體的常駐程式更是敏感，當防毒程式發現 FPE 要修改記憶體資料，即有可能產生防寫動作，這可能就是造成當機的主要原因。所以在您有意使用FPE來修改遊戲時，請暫時先將防毒程式移除。

問：為何我的 FPE 無法 Load High 到上層記憶體。

答：在您作 FPESETUP 設定時，請先確定您 Load High to UMB 的選項是打開的，否則 FPE 是無法上載到上層記憶體中的。另外一種情形，可能是您的上層記憶體已載滿程式（這類的軟體像是 DOS 的 Smartdrv 或 Doskey …等等的程式），造成 FPE 無法再使用上層記憶體，您只需要移除某些不須經常使用的程式即可。

問：為何在 DOS/V 的環境下使用 FPE ，畫面會發生不正常的情形？

答：這是 DOS/V 本身的關係，若您有以上的情形，也許您可以參考遊戲說明書第 8 頁中，關於 DOS/V 部份的 CONFIG.SYS 的設定方式，您的問題一定可以迎刃而解。

另外關於在 DOS/V 下所抓的圖，在使用 SPE 轉圖時會不正常，您只要在 SPE 系統下按 [Z] 鍵，轉換圖形格式，就可以正常轉圖了，不過這部份是針對 DOS/V 模式下 640x400x16 色的格式使用。

問：爲何使用 File record （檔案記錄）的功能，所讀取的資料無法正確的塡入記憶體中。

答：一般來講，若您未對開機檔（ Config.sys ）作修改，所載入的資料，一般都不會有誤，但若是以不同的開機設定方式（ Multi Config ）開機，進入相同的遊戲，就有可能會發生所載入的資料無法正確塡入鎖定位址，也有可能造成當機。若是如此，請儘量於進行同一遊戲時，使用同一開機設定方式開機。另外也有一些遊戲在進行時，每次的計算位址，皆會隨機改變，這也是造成在您使用此功能後，無法正常使用的原因，較著名的遊戲像毀滅戰士 DOOM Ⅰ、Ⅱ就是屬於此類的遊戲。

問：我的 FPE 可以正常使用，可是要使用中文閱覽器時，卻出現找不到中文字型，可是中文系統卻沒有任何問題！

答： FPE 的中文閱覽器是讀取中文系統的 15 字型檔，在您使用這個功能時，FPE會根據您所設定的目錄去找尋字型，若您在使用時發生這個問題，請檢查您的中文系統中 STD-FONT*.15 的檔案是否完整。

問：爲何我已知道遊戲的正確數值，可是卻無法使用高階掃描，找到該位址進行修改。

答：一般的遊戲，您在畫面所看到的數值，皆可由 FPE 的高階掃描找到正確的位址，但也有一些特殊的遊戲，計算方式與衆不同，像烏茲衝鋒鎗這個遊戲，一開始您有 30 格的血，在您受傷後會一直遞減到生命結束。一般來說，只要照著 30 、 29 、 28 …來找尋就可以找得到，但是這個遊戲特殊的使用增加的方式來計算，必須使用 1 、 2 、 3 …的方式才可以找到該位址，這算是較特殊的方式；若是您在找尋位址，卻一直無法找到，您可以試著以反向的方式，或使用低階分析來進行掃描。

另一種找不到位址的原因，也有可能您找的是錯誤的數值，像一般的戰略遊戲，也許您可以看到您的兵力數值，但實際上您所知道的數值，可能是 [士兵數]+[武器數]=[兵力]，所以您只要找士兵數或武器數，兵力自然會改變。

問：如何可以加快找到所要尋找的位址？

答：若您已瞭解 FPE 的工作原理，那進一步要達到快速找到您要的位址，其實正確方式除了一般照畫面顯示數值輸入外，關於數值的增減也是一大關鍵。例如原本在遊戲中，您擁有三個人，而每當主角死亡後會減少一個人，此方式是正確用法，但卻是最有可能會產生重複率最多的方式，所以在您使用此方法時，建議您儘量使數值有多數的增減，以及善用等於，都會加快找尋的速度。例如人數剩下 1 時，可以再掃描一次 1 ，並故意重新開始遊戲，使人數再回到 3 再掃描，如此很快就可以找到您所要的位址了。

問：爲何當我要用 FPE 來修改麻將大師，執行 PLAY ，畫面就發生混亂當機現象。

答：當您在執行麻將大師的執行批次檔 PLAY BAT時，會同時驅動該遊戲所使用的VE-SA DRIVER 與遊戲執行主檔。若您在載入 FPE 後再載入 PLAY.BAT ，即會產生上述情形，要解決這個問題，您只需將 PLAY.BAT 分開執行，並按照下列順序執行，即可解決這個問題。

C:\S16MJ\VESA_N.EXE → FPE.BAT → C: \S16MJ\MAIN.EXE

問： FPE 有沒有不能修改的 GAME ？

答：有！以精訊資訊有限公司所發行的創世聖戰來說，這個遊戲在載入時，除了基本的設定外，若載入其他常駐程式，則這個遊戲會立即當機，這是因爲這個遊戲的記憶體需求較特殊也較高，所以除了開機設定檔及滑鼠驅動程式外，再載入的程式皆會使系統產生當機的現像。當然也有類似的遊戲，不過目前市面上絕大多數的軟體，都可以使用 FPE 進行修改。

問：在 Win95 的 DOS Mode 下可以使用 FPE 嗎？

答：在 Win95 的 DOS Mode 下可以使用 FPE ！不過由於 FPE 是屬於常駐程式，這對 Win95 來說似乎不太合理，所以在您驅動FPE時，會回到 Win95 的畫面，並詢問您是否要製作捷徑；您可以自行決定是否要製作，再至［開始列］的 [DOS Prompt FPE] 處按滑鼠左鍵回到 DOS Mode，就可以繼續進行修改的動作了。

Q&A? 集錦

本服務熱線只針對遊戲軟體有疑問的消費者，爲保線路順暢，來電前請先作準備工作：

⑴遊戲名稱，附上產品編號更好（產品編號位於封面側標）。

⑵仔細記錄下遊戲無法順利執行時所出現的錯誤訊息。

⑶備妥 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 檔的內容。

詳述你的問題點有助節省你我的時間。

服務專線：
07-8151991 、080-741009
週一至週五－早上９：00～12：00，
下午１：00～５：00
週六－早上９：00～12：00

080－741009全省免費服務熱線

畫面狩獵者Ⅱ 1/2 升級版上市宣言

這套工具軟體一直以來，均有一定量的消費者使用。現在 1/2 升級版中，作者加強、新增了若干功能：

⑴新增 CAP2JPG.EXE 及 CAP2PNG.EXE轉換《畫面授獵者》的圖檔至 JPEG 及 PNG 的格式。

⑵修整 VIDEO.EXE 判斷電腦中的顯示介面卡。

⑶公開秀圖函式庫原始碼CAP.PAS及 CAP.C 。

⑷除 CAP2TXT.EXE 以外，其他轉圖程式均有不同幅度的修整。 BMP 格式更支援至 24bit 全彩格式。

⑸修整 CAPSETUP .EXE 設定程式。

《畫面狩獵者Ⅱ》原版使用者升級方法：

請將原版磁片附回郵 50 元，註明收件人姓名、地址、電話，寄至高雄總公司服務課收，我們將爲您寄上升級版。

緊急通告

感謝您購買【龍騰三國】原版軟體，由於第一版的光碟片在複製資料時機器產生錯誤，使得 SANDATA.ORG 與 BIGMAP.0MP 部份內容受損，因此玩家可能遇到不可預期的後果，如在城中打贏卻入不了城，重新開始會當機等…。

本公司爲了維護您的權益，提供更新軟體（包含新增功能與先前版本的除錯）讓您更新。

※假如您進入【龍騰三國】後的主畫面時間表（如 187 年 3 月）爲黃色字，表示爲第一版，請務必將遊戲包裝盒中所附的『產品回函卡』，塡妥後直接投入郵筒（免貼郵票），我們將迅速爲您寄上更新版。或者，直接向經銷商索取。

若爲白色字，表示爲新版軟體。

Q：出現『龍騰三國』後，即跳回子目錄之下。

A：你忘了驅動滑鼠啦！

Q：無法搭船？

A：非以滑鼠指在船的位置，而是以上下方向鍵上下船。

Q：執行 UVCONFIG 後，出現 Not enough memory to update configuration! C:\SANGOW>

A：硬碟空間不足

Q：進入遊戲後，畫面會因滑鼠所到之處有拖曳、覆蓋黑塊的現象。

A：請不要以 PLAY 指令進入遊戲，改用 SANMAIN 。

揭開遊戲票房常勝軍 三國演義的神秘面紗

大江東去浪淘盡 千古風流人…

『三國演義』是距今約一千八百年前魏、蜀、吳三大勢力集團逐鹿天下的故事，由東漢末年到三國歸晉，在羅貫中的筆下寫出這本中國最偉大戰爭名著。這一方群雄崢嶸的戰場，充滿著衆多人物的生命浮沉，還有許多智計謀略的戰爭行爲，這一段治亂興亡的戰紀軍談，不僅精彩深刻，還應用於現代諸多辯證場合及日常生活之中，古月照今塵，別有一番滋味在心頭。至於這本書中所述的人物、情慾、道德、宗教等究竟是眞是僞？此時此地，那些人物到底有沒有做下那些義薄雲天或是小人奸詐的事？那些令人叫絕的計謀，到底是個什麼來龍去脈？都是我們在閱讀及遊玩中非常好奇的！翻開下一頁，相信您可從疑雲滿佈中窺出端倪。另外！您自認玩遍三國遊戲，頗有一點心得嗎？哈哈！別笑得太早！我們預備了一個很有意思的 GAME 外 FGAME 來測定您的三國經驗值，歡迎「三國通」上場挑戰！



三國演義Ⅱ開發中畫面

片頭動畫

君主選擇

領地檢視

將領檢視

武將單挑

計策施展

單元主題　三國演義中的懸案

千古懸案大公開　開懷釋疑話三國



『三國演義』寫劉備第三次拜訪諸葛亮時，諸葛亮向劉備客觀地分析了天下形勢，提出了著名的〝隆中對策〞。他認爲自漢末大亂，豪傑之士紛起，曹操雄據北方，勢力強大，擁百萬之衆；孫權據有江東，經歷三世經營，國強而民富，政權已很鞏固。劉備若能取得荊州、益州及漢中，就會形成〝天下三分〞的鼎足之勢，然後西和諸戎、南撫夷越，外結好孫權、內修政理，便可等待時機，兩路鉗擊，奪取中原，復興漢室了，這樣的分析使劉備茅塞頓開，如撥去雲霧見青天。

諸葛亮在羅貫中筆下是以多智的形象出現，這厲害的隆中對策是專爲他安排的第一台精彩開鑼戲，幾百年來已在人們心中成了不滅的記憶。但是，史實卻並非如此，最先料定天下必然鼎足三分的並不是諸葛亮，而是東吳傑出的政治謀略家魯肅。據「三國志」魯肅本傳記載，魯肅年少即有大志，好爲奇計。漢末天下大亂，魯肅同周瑜一起投奔〝威震江東〞的孫策，孫策死後，又輔佐剛即位的孫權，魯肅的才智深受孫權賞識。建安五年（公元200年），孫權曾與魯肅〝合榻對飲〞密商天下大事。魯肅分析說，今天曹操，就好像秦末的項羽，他預料，漢室已經不可能復興，曹操也不可能一下子能夠消滅掉，孫吳最好的做法就是鼎足江東，之後即可取荊州，併益州形成南北對峙，然後霸圖天下以成帝業。

魯肅認爲劉備是僅存的天下梟雄，所以，當劉表死後，魯肅徵得孫權同意，親赴荊州，以祭弔爲名，欲勸說劉備與孫權同心一意，共治曹操。時值劉琮降曹，劉備敗走，魯肅從夏口追至當陽長阪，會見劉備，當面陳述了劉孫聯盟的意見，劉備在敗軍之際，欣然同意了魯肅的建議，這樣，曹操、劉備、孫權三分天下的鼎足之勢即初見端倪。

關於魯肅密議中的鼎足江東，後世史家有所置疑，認爲當劉備〝無尺土，何云鼎足？〞因而將鼎足江東改爲保守江東，現今的學者對魯肅提出〝天下三分〞的思想認爲可信。但有學者認爲魯肅所言〝鼎足〞並非以後出現的魏蜀吳三分，而是曹操、孫權和荊州劉表。

上述可知，魯肅之議最先，再有〝隆中對策〞，隨後才是魯肅的聯劉，諸葛亮的聯孫實際行動。那麼，諸葛亮是否曾受到魯肅之議的啓發或影響呢？歷史上爲維護諸葛亮獨特地位，否認這一點，但史實卻說明了一切，魯肅之議比之諸葛亮的構想的確是早了一點，只是粗糙了些，這不僅是因爲提出時間先後不一，更主要的是背景不同。

歷史上是否有“三顧茅廬”之事？

『三國演義』第三十七回、三十八回寫劉備爲請諸葛亮出山相助〝三顧茅廬〞之事，說自徐庶走馬薦諸葛，又因司馬徽推薦，說諸葛亮可比興周八百年的姜尙，興漢四百年的張良。於是，劉備備齊禮品，與關羽、張飛先後三次來到隆中，在劉備一腔求才若渴的誠心誠意感動下，諸葛亮終於答應爲其效力。

可是，這有名的〝三顧茅廬〞，在「三國志」劉備本傳中根沒有提到這回事。其事僅在「諸葛亮傳」中有簡略的記載，是說徐庶向劉備推薦他，並告訴劉備此人可就見，不可屈致也，宜枉駕顧之。諸葛亮在他的前出師表中亦有提到三顧茅廬之事，史書有記載，而人云亦云，所有的人都深信不疑這件事，但是！有人提出了質疑，講出三點理由：其一、前出師表之記述不可信。因爲諸葛亮是一位〝志存靖亂〞、胸有大志的人，他躬耕、隱居，決非爲了苟全性命於亂世，而是在等待時機，劉備邀他出山，正合他意。但他的大擺架子，隱而不出，豈不與其政治意願相違背嗎？如果劉備沒有第三請，他不就失去了大展鴻圖的良機？諸葛亮時年二十六歲，沒有做出什麼大事，身爲漢室貴胄的劉備，僅憑徐庶等人的幾句話，就不顧路遙辛苦，對一個無

名小輩低三下四？

其二、如前述「隆中對策」也靠不住，劉備與諸葛亮初次會面時，正面臨著曹操十幾萬大軍南下的威脅，但隆中對策卻對此燃眉之急隻字不提，大言荊州之軍以向宛、洛，益州之衆出於秦川…彷彿曹操正在坐等挨打似的。劉備不是笨蛋吧？蜀漢政權歷來沒有修史習慣，更不用說劉備見諸葛亮時不會安排現場記錄了，所謂「隆中政策」很可能是後人穿鑿附會前出師表中的三顧茅廬之說，加工杜撰而成。其三、「魏略」的說法才是正確的。記諸葛亮感到荊州將受曹操大軍進攻，劉表又不足依恃，乃北行見劉備。「魏略」作者魚豢成書於三國志之前，是當代人錄當代史，頗爲可信，而且以諸葛亮積極進取的個性，登門自薦，也不是不可能。

衆說紛紜，有人懷疑前出師表是不是出自諸葛亮之手，有人相信劉備確是思賢若渴才三顧茅廬，要否定三顧茅廬這種說法的眞實性，還待多方面研究。至於諸葛亮爲什麼要選擇當時寄人籬下的劉備爲主？書中是記被劉備三顧茅廬的誠意所感，但此處的說法是，歷史上的諸葛亮不是安於隱居耕鋤之人，他自比管仲、樂毅，留心政治，他蟄伏隆中，意在等待時機，選擇一個可以實現其理想的明主。曹操無疑是當時最傑出的政治家，軍事家，但曹操手下人才薈萃，荀彧、郭嘉、程昱、崔琰等人，均是滿腹文韜武略的一流人才，諸葛亮若投曹操，要在他們中脫穎而出，成爲舉足輕重的人，談何容易？加之曹操生性殘暴，多疑而又奸詐，常玩弄權術，諸葛亮的政治理想與曹操有很大的差別。至於孫權，他缺乏一統天下的雄心壯志，只求苟安江東，保全父兄基業，這與諸葛亮之志也不符，何況，孫權左右已有魯肅、張昭等臣，諸葛亮也難得施展。劉備當時已幾遭挫敗，數經浮沉，無立錐之地，但他卻享有天下英雄之美譽，爲時人所重，再者劉備志在救困扶危，不達統一天下之目的誓不罷休，這和諸葛亮的政治目標很吻合。更重要的是，劉備能禮賢下士，還頗得人心，當時身邊又一直缺乏眞正有才幹的謀臣，諸葛亮投其帳下，一定會得到重用。綜合而言，諸葛亮之所以選擇劉備，是經過深思熟慮的，決不只是簡單如書中所說是因爲劉備的〝三顧之恩〞。

諸葛亮眞的指揮了赤壁大戰嗎？

赤壁之戰乃是三國時期的一次重大歷史事件，在書中，羅貫中用了八章的篇幅，把這場戰爭描寫得千變萬化、險象環生，刺激精彩，在整個過程中，諸葛亮出盡風頭，是他舌戰群儒、智激周瑜，堅定了以孫權爲代表之主戰派的抗曹信心；又是他草船借箭，以他的才智及大仁大量，排除了心胸狹窄的周瑜的陰謀陷害，由被動而主動，令周郎自嘆不如；又是他定計火攻曹操水軍，並爲周瑜借來決定性的東南大風，因而取勝。

這樣的印象使得人人以爲諸葛亮是赤壁之戰的指揮者，其實並不符合歷史事實。史實上十分明白的指出，赤壁之戰的一方是曹操，而另一方的主角是東吳方面的大都督周瑜。歷史上周瑜是個堅定的主戰派，當曹軍東下時，他就曾對孫權分析曹軍必然存在〝捨鞍馬，仗舟楫〞、〝不習水土，必生疾病〞等困難，並主張宜在今日，速取操兵。並在戰爭爆發前請精兵三萬，進駐夏口，以破曹軍，可知周瑜不僅是主戰派，而且是導致這場戰爭取得勝利的決策者。而諸葛亮只不過是在劉備大敗的情況下奉命向孫權〝求救〞而出使東吳的，他在東吳的說辭及活動，不過只是更堅定孫權抗曹的決心，史料記載，他根本沒有參與抗戰籌議之事。

諸葛亮將周瑜活活"氣"死了嗎？

赤壁之戰後，劉備向孫權借荊州，孫權在魯肅等人的建議下也應承了下來。爲維持三分天下的格局，借荊州給劉備，建立聯合抗曹統一戰線，是十分必要的，雖然後來孫權設法討回失敗，也無可奈何；但在這一借一還過程中，根本不存在諸葛亮、周瑜的三次鬥智，更沒有將周瑜活活氣死。

關於南郡的歸屬，據三國志孫權、劉備本傳及注引材料：公元209年，周瑜打敗曹仁，奪得南郡，任南郡太守，建安155年（公元210年）周瑜病死後，魯肅代替領兵，令程普領南郡太守，是魯肅勸孫權借荊州給劉備，共拒曹操，孫權遂分荊州之南郡、零陵、武陵給劉備，這些都是周瑜死後的事。另外三國演義中說孫權嫁妹是周瑜耍的美人計，這也不是眞的，孫權是爲了政治上的需要，根本沒有諸葛亮用計賺孫夫人，氣煞周瑜一事，這在三國志劉備本傳中有說明。關於周瑜之死，據三國志魯肅、周瑜傳記載，孫權及劉備都想對西川下手，周瑜是在出兵西川的途中，於巴丘病卒，巴丘也叫巴陵，在洞庭湖以東，距荊州尚遠，所以他根本不是在荊州被諸葛亮氣死的！

假做眞來眞亦假

我們熟悉的三國故事到底有多少是眞？多少是假？以上的這些理由足以攻破您對三國演義既定的概念嗎？眞眞假假，看倌們可當眞，也可一笑置之囉！

單元主題　三國演義中的計謀

荊州一借不回頭，氣死周郎誰奈何



三國智計，天下第一，有的成功漂亮，有的悽慘落敗，到底這些計謀妙在哪裏？又剛好錯在哪裏？二話不說，讓我們來看看這些計謀當時施展的精彩過程：

兩虎競食之計—失敗

話說劉玄德當上徐州太守後，協助呂布暫居小沛城中，曹操很怕英勇的呂布與得民心的玄德結合，同心協力的向他攻來，就請衆人獻計。荀彧提議利用外交手段，使他們互相殘殺，他打了個比方：這裏有兩隻猛虎，都是飢腸轆轆，等待時機，此時不妨投以美味香餌，兩虎必然會立刻露出貪婪本性而互咬起來，結果一定有一隻倒下，另一隻雖然獲勝，也難免滿身瘡痍，以這種方法要獲得兩張虎皮，不是輕而易舉嗎？再說，劉玄德目前雖然佔領徐州，但尙未正式接獲詔命，因此可以詔令為餌，對他下詔，同時再附上密函，命令他殺死呂布。如果這件事由玄德親自完成，至少也等於斷了他的左右手，萬一失敗，呂布必定勃然大怒，不會讓玄德活命的，這豈不大好？曹操聽了即刻要求皇帝下詔，命使前往徐州，當然也帶了封密函。當劉備接到這個密函，張飛力主照曹操所說宰了呂布，但劉備決定巧妙的避過，這時呂布一無所知的來到徐州拜訪劉備，在離開時，張飛手持武器跳出要呂布納命來，劉備死命阻止，並很誠懇的拿出曹操密函，表達自己眞的很重視呂布，這一切只是曹操企圖離間他們之間的關係而已，而呂布在劉備的眞誠感動下也完全原諒了他，這〝兩虎爭食〞之計在劉備的小心謹愼中宣告失敗。

驅虎吞狼之計—成功

在劉玄德看穿那兩虎相爭之計後，荀彧提出了第二階段的計策：他建議曹操派使者前去告訴袁術說玄德最近奏請天子，要求進攻南陽，再派使者前往玄德處下達詔命，表示袁術犯了違反上諭的罪狀，應迅速派兵征討，一本正經的玄德，絕不敢違命的。這是利用猛虎先將老虎誘出虎穴，待其後方空虛，殘暴之狼必生惡念，然後趁虛而入，呂布就是那帶有狼性之人，而這就是根據玄德個性上的弱點所設計的〞驅虎吞狼〞之計。使者到了劉備那裏傳達了旨意，劉備明知可能有詐，也是不得已的出發了，劉備留下張飛駐守徐州，卻造成了大錯，張飛因酒而誤了大事，赤兔馬載著睽違已久的主人，在月光下奔馳至徐州城下，那狼似的呂布終於如計所料的出動





了，醉到九霄雲外張飛被打得落花流水，哭喪著臉，逃出徐州。劉備軍在前有袁術大軍，後有猛將呂布的情況下，終於落敗回到鄉下小沛城，之後呂布大敗袁術，威赫的戰績連曹操都嫉妒起來，認爲他是個不可留下的人，但呂布目中無人、性情反覆無常，在部屬的出賣下，終於在下邳落入曹操的手中。虎也趕了，狼也宰了，此計可謂成功。

苦肉計－將計就計，計中帶計

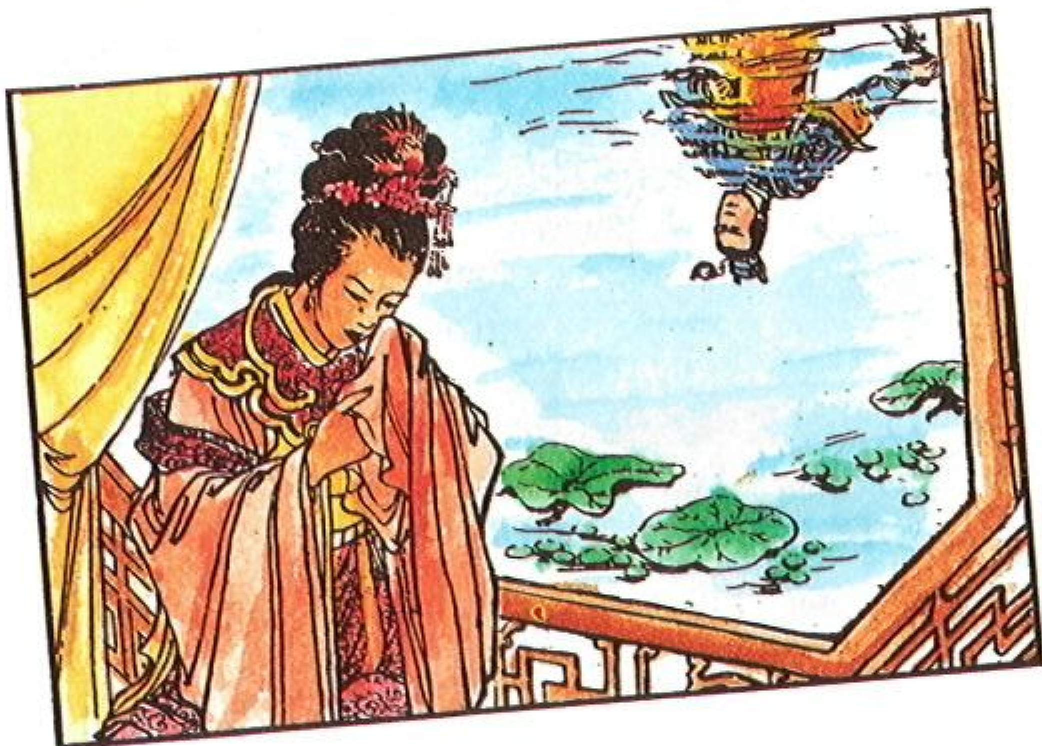
在周瑜以借刀殺人之計，誘使蔣幹回稟曹操殺了水軍總帥蔡瑁、張允，曹丞相又被孔明草船借去十幾萬支永不回頭的箭，江北的魏軍士氣就陷入低迷的狀態。魏之謀將荀攸向曹操獻上一計：以蔡瑁之堂弟蔡和、蔡中以哀兵姿態混入吳軍，伺機作亂。可是周瑜可沒那麼傻蛋，他將計就計，想將這兩人當做打開兩軍僵局的引子。一天，周瑜召集衆人至中軍，孔明也到場了，只聽周瑜下令道：曹操大軍業已逼臨吳境，今令部隊、兵船各領三個月糧草準備禦敵。話沒說完，老將黃蓋突然挺身而出，駁斥道：像你這般怯懦，莫說三個月的糧草，就算是三十個月的糧草，也不濟事吧？周瑜勃然大怒，立時就要將黃蓋拖出去斬了，黃蓋也不示弱，破口大罵周瑜的獨斷獨行。火大的周瑜簡直差點親手劈了黃蓋，各大將的求情下，黃蓋全身衣裳甲冑全遭剝除，在衆目睽睽之下，承受一百脊杖。在奄奄一息的黃蓋榻前，闞澤這位黃蓋的好友決定深入曹軍陣營爲黃老將繼續任務，他向曹操訴說黃蓋對東吳失望、有心投效曹營的心意，曹操半信半疑，但還是暫時相信了闞澤的話。闞澤回到吳軍，即和蔡和、蔡中商量如何逃脫吳陣，以及如何向周都督報復等，肩負著曹操顚覆計畫的要角蔡氏兄弟，在敵人的陣地中活動著，完全沒有想到敵人竟會將計就計。這裡的計謀有著周瑜打黃蓋的苦肉計及讓曹操眞假難辨的反間計，大伙兒鬥智，很精彩，不是嗎？等著吧！接著龐統的連環計就要上場。

連環計－鳳雛出巢，不成也難

龐統來到吳軍營中，助吳軍一臂之力，因爲荆州故土遭曹軍蹂躪，所以他要爲吳軍擊潰曹操大軍。他說：在浩瀚大江上，只要有艘船著火，其餘船隻必向四方散開，因此周都督及孔明先生雖欲使火攻之計，一定要先設法讓曹軍的兵船串在一處，火攻方可一舉成功，他提出連環計，並親往曹營向曹操獻計。就如所料的，鳳雛先生的大名受到曹操的熱烈歡迎，他與龐統相談甚歡，從孫吳兵略到古今諸家陣法，如知己一般。曹希望龐直指其水師之缺點，龐統則輕描淡寫的說自己因爲白日陪丞相巡視水寨兵船累了，並說自己和丞相北國的兵士一樣，不習慣水上的生活，如果硬要他們這些陸上一條龍、水上一條蟲的大漢打水仗，可得吃大虧了。曹操一聽，這可不得了，軍中的隱憂果然被厲害的龐統一語道中，狼狽的曹操忙向龐請教，龐統建議曹操依據船身大小，做縱橫排列，大軍艦約以三十艘爲一排、中型艦艇以五十爲排，小型船隻則可視實際情況做適當調整，各船間首尾用鐵環連鎖，並以大纜繩助擄，架上橋，士兵及馬匹便可自由來去各船，如履平地，這麼一來，即使遇到驚濤駭浪，船隻也不會顚簸搖動，也不會有人暈船生病了。曹操一聽立即拜謝龐統的〝好計〞，龐統也客氣一番，假作回吳國遊說其他將領來投曹營，輕易的回到吳國。結果曹操眞的依計照辦了，之後搭配孔明的作法借東風，東吳周瑜果然以火攻大敗曹軍於赤壁，曹軍的暈船問題是解決了，但是串串相連的船卻成了跑不掉的大目標，一代梟雄如曹操也只能在逃亡中大嘆一時失策了吧！



三國通大考驗



三國通不通，一試便知道，請依序回答以下由簡入難的問題，看看自己能得幾分？解答就在本頁某處，誠實點，別偷看哦！

壹

1 桃園三結義是哪三個人？

2 漢末挾天子以令諸侯的是？

3 過五關斬六將的是？

4 劉備三顧茅廬找的是誰？

5 是誰單騎救主（阿斗）？

6 是誰煮酒論英雄？

7 被曹丕強逼而七步成詩的是？

8 害呂布及董卓父子反目的女子？

9 被孔明活活氣死，說出「既生瑜，何生亮」的人？

10 結束三國亂世的是什麼朝代？

貳

1 被東吳都督周瑜杖打五十，以苦肉計詐降曹操之將為何人？

2 孔明在葫蘆谷製造什麼奇物來搬運糧食？

3 造成三國鼎立的一場著名戰役是？

4 關羽在何處義釋曹操？

5 遭孔明七擒七縱的是何人？

6 向曹操獻連環計的人是？

7 在長阪坡大喝一聲嚇走曹操軍隊的是何人？

8 一路追趕，嚇得曹阿瞞割鬚棄袍的是誰？

9 曹操不共戴天的殺父仇人是？

10 曹娥之碑上書八字：「黃絹幼婦，外孫虀（ㄐㄧ）臼」，解為何意？

參

1 徐庶曾化名單福助劉備破曹操的哪一陣勢？

2 孔明揮淚斬馬謖是在哪一場戰役？

3 持茅舉火破連營，使得劉玄德窮奔白帝城的是哪一位？

4 關雲長放水淹七軍是握住哪一條江的水口？

5 將河北袁紹軍殺得屍橫遍野、一蹶不振的那場戰役，是由於程昱獻上何計？

6 是誰在孔明施展祈禳大法之際，將其延續生命的本命燈踏滅？

7 人稱「虎痴」的是？

8 被曹操稱為有「周亞夫之風」的是何人？

9 劉備在哪裏去世？

10 孔明初出茅蘆的第一戰並贏得關張兩位將軍尊敬的是火攻博望城一役，對方派出哪一位大意的將軍出擊？

<答對一題，得一分！請自己計算並查看以下說明>

0 ～ 10 分－有點遜！聽過三國演義這本書吧？

11 ～ 20 分－你不錯！有看過三國演義哦！

21 ～ 29 分－你很棒！常抱著三國演義睡覺覺哦！

滿 30 分－服了你！厲害的「三國通」！

解答請看這裡

壹

1、劉備、關羽及張飛。
2、曹操。
3、關羽。
4、諸葛亮（孔明，或臥龍先生）。
5、趙雲（趙子龍）
6、曹操。
7、曹植。
8、貂蟬。
9、周瑜。
10、晉朝。

貳

1、黃蓋。
2、木牛流馬。
3、赤壁之戰。
4、華容道。
5、孟獲。
6、龐統。
7、張飛。
8、馬超。
9、關羽。
10、絕妙好辭。

參

1、八門金鎖陣。
2、街亭之役。
3、陸遜。
4、襄江。
5、十面埋伏之計。
6、魏延。
7、許褚。
8、徐晃。
9、白帝城。
10、夏侯惇。

美酒加咖啡

趣談 JAVA

● Frank

網路逍遙遊



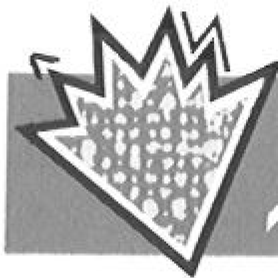
記得筆曾在前幾期的網路逍遙遊中說過，InterNET 將會是下一世紀的新興媒體，高速、便利的網路將使得人們的生活完全改觀！而網路的使用者也將遍及全球各先進的國家。俗語說得好，有人的地方就有錢賺！ InterNet 發達後第一個賺錢的當然是架設網路通訊設備的公司（像 AT &T 這類的大電話公司），接下來就是其它的撥接服務公司（網路服務供應者），這些都是硬體層面的事。而在軟體層面，除了作業系統可以讓一家公司飛黃騰達外，網路系統的標準設計也是一個好方式。這當然點明了一點：不要小看您手上的任何一個上網程式！當它蔚爲風潮時，就是呼風喚雨的巨人！好比 Netscape ，當初誰也料不到它的成長是如此的快速！連 MicroSoft 這家超級大牌的公司也拼不過！

說到 Microsfot ，筆者不禁想到， MicroSoft 原本是如何打算利用 InterNet 來再創公司業績的另一個高潮！先向各位說明一個概念好了！在系統公司的眼裡，經由 InterNet 連線起來的電腦，就像一台大電腦一樣，因此只要讓每個連線的電腦用戶都使用該公司所立下的資料標準（如 WWW 的 HTML ），或該標準下的程式，這家公司就算是大大地成功了（老話一句：看看 Netscape 吧！） MicroSfot當然也想到這點了！因此原本 Microsoft 是打算利用 Visual Basic 來進行這個工作，來達到〝網路大同〞的，（這應該算在 Win95 的計畫內吧？），沒想到半路殺出了〝二〞個程咬金：Netscape 和 Java ！使得 MicroSoft 的腳步大亂。走馬至此，不知道各位讀者們想到一件事沒有：如果 InterNet 上的各種資料都用同一種格式來做，連程式都是這樣，是不是天下大同萬民安樂呢？您可以想想，如果今天您用 MicroSoft Word 寫的一分文件，經由網路的傳送，可以送到別人的Macintosh上用 pageMaker 讀出來；您寫的程式，可以經由網路，送到超級電腦上執行；您開發的軟體在一字不改的情況下，可以利用網路，送到每一個客戶的不同電腦上跑…這樣不是很好嗎？當然，經由市場自由競爭的經驗及原則我們知道，這種一家獨大的可能性實在不高！不過很可能出現二三個大集團領導市場！因此每一家大公司也都在爭食這塊大餅！這類產品當然有很多，今天我們把焦點集中在可愛的熱咖啡 -JAVA 上來一次看個夠！

Java 是什麼？

當然，如果是一種咖啡的話，那筆者應該把這篇文章投到美食天地去！不過很可惜的， Java 是一種程式語言！在 1991 年的時候， Sun Micro-System （昇陽公司，最有名的產品是 SPARC 工作站，一般使用個人電腦的讀者可能很少聽過吧！）在 Jame Gosling 的領導下，成立了一個工作小組希望能開發出一種控制家電專用的系統，剛開始的時候他們試著改進 C++ 來達到要求，不過由於在 compiler 的發展上遇到了一些問題，因此他們改變策略，自己開發自己想要的程式語言，因此誕生了 Java 的前身： OAK 。 OAK 在早期並不吃香，這個小組在爭取專案失敗後，沈寂了好一陣子，後來， Sun 發現 InterNet 上有這種需求，就把 OAK 再改進爲現行的 Java ，並且把這種技術移到 WWW 上。

跳上 WWW 舞台的 JAVA 有什麼好作用呢？除了可以在 WWW 上展示好看的動畫，製作走馬燈等眩目的效果外，也可以寫個眞正的互動式 homepage ，或在 WWW 上開發遊戲，應用程式等等有用的功能！因此很快的，Netscape 等公司就宣佈了支援 Java ， Sun 也挾著這股氣勢，在網路上把 MicroSoft 打得暈頭轉向（ MS 當然不是省油的燈！ BillGates 馬上宣布將在 MS 的 Browser 中加入 Visual Basic Script 的功能！把 Visual Basic 也搬到WWW上來！）不過就目前的〝大勢〞看來， Java 恐怕是會強很多！



JAVA 的特性

說到這個特性！筆者就傷腦筋啦！畢竟本雜誌的讀者和專業雜誌的讀者是不一樣的，不過筆者還是想辦法用最淺顯的文字，說出一些重要的東西。

Java 是一種相當〝現代〞的程式語言，而且其中有一些部分也針對網路改進過，所以它具備有許多的特性（其中筆者最想加但是又有很多電腦專家有意見的特性就是：流行…事實上，筆者早就想

要在專欄中介紹 Java 了，但是筆者私以爲，應該等到 Java 再更成熟才向看倌們介紹比較好！沒想到，這個 Java 簡直勢如破竹！再不介紹，網路逍遙遊就很不逍遙了！）等看倌們看看完以下的介紹後，一定會覺得 Java 和以往物件導向式的 Basic 實在夠像兄弟的！（如 TRUE BASIC ） Java 的竄起，純粹是時勢造英雄而已！

Java 是一種具有簡易性，物件導向，分散式，直譯性，強韌，安全性，架構中立，可移植性，高效率，多緒執行，動態連結的新程式語言。Java 的語法架構和 C++ 類似，但刪除 C++ 的一些易被誤用的功能，如指標，運算元重定義（ Operator Overloading ），和自動強迫同型（ Automatic Coercions ）等等，另外 Java 提供了記憶體資源回收（ Auto garbage collection ）使程式設計師可以不用去留意記憶體殘留的問題。據 Sun 在白皮書中表示，這個自動記憶體回收系統是用低速在背景跑的，隨時隨地〝監視〞你的電腦記憶體有沒有被浪費。

物件導向（ Object Oriented ）

Java的物件導向做得比C++簡捷很多，對於一個像 Java 這樣，要支援網路作業，視窗環境等等許多功能的語言而言， Java 利用物件的方式，提供程式設計師一個簡單的環境。許多記憶體操作，網路功能等等都被包裝成物件，可以方便地叫用。

分散式（ Distributed ）

Java 內建的網路支援相當強大，程式設計師可以直接利用 URL 存取各種不同的網路資源。諸如 FTP ， HTTP 等等都可以在程式中使用。（這當然意味著使用者可以使用到這方面的應用軟體）就如同開啓一個檔案般簡單！

強韌（ Robust ）

Java對可能造成系統問題的資源都以物件的方式包裝好，使用者能用的功能雖然少了一些，不過卻少了當機的機會！ Java 對於指標模組和陣列物件的小心程度十分高！就如同以往的 basic 一般！

安全（ Secure ）

Java 另一個目的是要提供網路，分散式運算環境，一個 Java 程式在編譯後會轉成 byte code（後段再詳述），並利用 public-key 加密演算法，以確保程式不會遭人篡改。另外是採用 Reference 而非指標，讓應用程式不可能利用指標僞造資料結構的存取權，進而更改物件內部資料。而在網路上捉回來（利用 WWW 載入的 Applet ）的 Java 程式也不得接觸到您電腦上的私人檔案，使您的電腦有一個安全的執行環境。

架構中立性（ Architecture Neutral ）

Java 的設計目標是要支援網路應用程式，你的程式可以編譯成 byte code 後存在 server 上，而不管你用的機器是 PC ， Macintosh 或工作站，只要你的瀏覽器支援 Java ，您就可以透過網路抓到 byte code 並加以執行。這一切的步驟，就如同您在看 WWW homepage 一樣地單純！

可移植、直譯（ Portable 、 Interpreted ）

在 Java 的規範中並無任何架構相依性， Java byte code 可以透過網路傳送到各角落，並在支援 Java 直譯器的機器上執行，而在 byte code裡面含有一些 Compile time 的資訊，這樣使得程式更容易偵錯。 Java 可以說是一個架在虛擬機器上的語言。

高效能（ High Performance ）

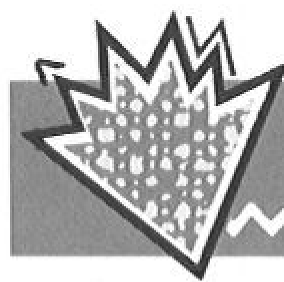
Byte code 的格式在設計上即考慮到機器碼的產生，因此產生實際的機器碼有一定的品質，在 Java 白皮書中就說明在 Sun SPARC 10 上測試， Byte code 轉換成機器碼後執行的速度，幾乎和 C 、 C++ 沒什麼兩樣。（但是箝在 WWW 中的 Applet 是使用直譯的方式的，所以速度上仍然差很多）

多緒（ Multi Thread ）

所謂的多緒，指的就是程式中可以分成數個小部分同時執行。這在某些情況下會很好用！（舉例而言， Java 的記憶體回收器就是在您的程式在執行時，偷偷在背景跑的）

動態連結（ Dynamic ）

這有點像 MS Windows 中 DLL 的概念，但是 Java 所使用的方式方便了許多，因爲 Java 所有的連結（ link ）都是在應用程式執行時才進行的，所以當程式中使用到的某一個 class 有更新時，只要 class 的介面沒有改變，其他的 class 就不需要重新編譯，也就是不需要設計成 DLL ，就已經具有相同的功能，這方面的優點，使得物件的重覆使用，方便很多。您可以隨時針對某一個物件進行功能昇級，而不用動到原本的程式！



JAVA 的使用

Java 可以分爲獨立的程式或者是包含在 WWW中的 Applet 。對於我們使用者而言，要看一個 Java 的程式就像在看 WWW 一樣地簡單。只要您手上有支援 Java 的 WWW browser 就可以看了！



目前支援 Java 的 WWW 流覽器計有 Netscape Navigator 2.0 ， HotJava （ Sun 出版的 Java 流覽器，全部使用 Java 語言寫成，再編譯成獨立的執行檔），就筆者的使用經驗而言，HotJava的速度好很多，不過 HotJava 目前沒有更新的版本。目前 Netscape 支援 Java 的版本都是 32 位元版的！要在 DOS 下看 Java 的使用者要考慮一下了！

當一個含有 Applet 的 HTML 第一次顯示在畫面上時，Browser 會送一個 init 訊息給 Applet，Applet 會執行 init() 做初始化的動作，之後再呼叫 start() 開始執行。當使用者看下一頁的時候，也就是說 Applet 在畫面上消失了，流覽器送出一個停止信號令 Applet 執行以暫時停止 Applet 的運作，稍後使用者若再回到這個畫面時，Applet 會收到 start 訊息並再次執行，等到使用者離開這一個 HTML ，Browser 送出 destory（毀壞信號）給 Applet ，完成一個週期、清除記憶體並釋放出所有資源。大多數的 Applet 會須要滑鼠指標來操作（開始或停止），如果您發現該動的動畫沒有動，可以試著在圖形上按下指標。有時大量的動畫跑起來會不太順（因為網路速度不夠快，而使得動畫資料拿取時間變得太久），可以先停止動畫等到全部的資料都拿完後再啓動。

獨立的 Java 執行檔就如同一般程式般地執行，對使用者而言看不出它和其它程式的差別，值得一提的是， Sun 的 HotJava 就是利用 Java 寫的，再轉成機器碼。其效率眞的如 Sun 所宣佈的，比 C++ 寫的程式有過之而無不及。

JAVA 在那裡？

其實以 Java 目前泛濫成災的情況來看，一定有很多人都已經看過 Java 而不自覺了！目前有名的大 WWW 站台幾乎都有利用到 Java 來做一些特效！而專門強調 Java 技術應用的站台也如雨後春筍般地增加。筆者略為介紹其中二個相當有名，不看可惜的大站： http ：//java.sun.com 及 http ：//www.gamelan.com 二大站。



在 Java 的大本營 Sun的 Java 專門站台裡，放有相當相當多的資料！除了 Java 的語法規格（白皮書），最新版本消息等等程式設計師看的東西外，在 http ：//java.sun.com/applet 中也可以看到許多針對一般使用者寫的簡單程式及應用。就如本期附圖所示，其中有教育方面的利用（ 3D 立體化學模型，圖中顯示的是一種酸類的分子模型及各種排序法的比較，這些 3D 立體模型都可以任意翻轉的哦！），娛樂方面的應用及其它千奇百怪的各種應用！而 Gamelan 則收錄了數百個有使用 Java 的 WWW 站台，若是您的網路速度夠快，可以上來好好看看！另外，中央氣象局也利用 Java 把數個小時的衛星雲圖集合起來做成動畫，算是一個很實用的做法。其它收集有 Java 的站台還有最近超級知名的 yahoo 及 IBM ，Micrsoft 等等。由於某些 Java 程式的大小和資料量都很大，所以使用 modem 的玩家可能得多多忍耐囉！



Hot Java

目前 Java 在 WWW 上的 Applet 大多是用來增加互動性的，如記錄時間，顯示 LED 字體，展現動畫，語音等等。大型的應用還見不太到，而未來的展望，當然是希望 Java 這類的產品能夠拿來開發出有用的應用程式！目前 Sun 正在結合幾家公司昀力量來和 Microsoft 打這場網路世紀末戰爭！在稍早 1995 年 12 月時， Sun 召開記者會公佈一長串的名單，包括 IBM 、Apple、 DEC 、 Adobe 、HP 、 Oracle 、Toshiba 等已經同意要支援 Java 。 IBM 和 Apple 更打算把對 Java 的支援加入新的作業系統中， Microsoft 也拿出了 VB Script 這個法寶；承諾要在這個語言上提供類似 Java 的功能，而在這個軟體未推出之前， Microsoft 只能重施故技，宣稱他們“將”向 Sun公司購買 Java 的使用許可，並會擴充 Java 的功能。 NetScape 的總裁安德瑞森說道：「當一頭熊和一隻鱷魚發生衝突時，決定誰能獲勝的關鍵，就在於這場戰鬥是在誰的勢力範圍裡打的。Microsoft 剛剛跑到我們的勢力範圍裡來了。」Micro-Soft在作業系統方面領有優勢，而 Sun 則在網路方面有極強的支援，這場主導權爭奪戰永遠不會停止！未來還會有那些公司再捲入這場戰爭中呢？誰管那麼多！拿起流覽器來上網把咖啡喝個夠吧！

Proman

認識圖塊與透通色的觀念

在前幾期的雜誌裏，本專欄特別針對一般程式設計師，講解了剛開始寫 Game 的各種基本知識，從最根本的切換顯示模式、繪製像點及繪製矩形，到稍微進階的虛擬螢幕觀念，與讀取 PCX 圖形檔的方法，相信對於有心朝寫 Game 業界前進的讀者們，應該會有些許幫助才是。在這期的專欄文中，筆者將要爲各位讀者們解說一般在遊戲程式設計時，所經常需要使用到的〝圖塊〞及〝透通色〞等重要觀念，並且再特別撰寫出一個示範程式，以便使各位讀者能夠從實際的程式執行過程中，學習到眞正的程式設計經驗，再與理論相互印證，以期可徹底地瞭解這些技術的精義，而予於靈活應用。

圖塊的觀念

在筆者的前幾篇專欄文章中，一直以如何從 PCX 圖形檔中讀取出一張解析度爲 320 × 200 的 256 色圖形畫面，並且將它顯示在螢幕畫面上；但是這項能力還是不足夠的，因爲實際撰寫遊戲程式時，不可能每一個圖形元件都是採用解析度 320 × 200 的全畫面來儲存它，因爲如此一來勢必將會佔用龐大的儲存空間，並且造成處理速度上的嚴重遲緩。所以我們在儲存各種的圖形元件時，就應該採用該圖形元件的實際大小，再配置適當的儲存空間來儲存它，方才是最符合工作效率的方法，而這也就是〝圖塊〞(Image Block ）的基本用意所在了。

〝圖塊〞這一種觀念，可以幫助我們在處理圖形元件時，用最小的空間來儲存它，又可獲得最佳的執行效率等好處，但到底它是什麼樣的觀念呢？其實〝圖塊〞的觀念是非常簡單的，在此筆者自行將〝圖塊〞定義成『用最合理的空間來儲存圖形，則我們便可稱該空間爲一圖塊』。例如以我們前篇文章中所撰寫的 PCX 顯示程式來說吧！由於它所處理的圖形都是解析度爲 320 × 200 的全畫面圖形，因此用來儲存它的空間，當然也就是爲一個長 320 、高 200 的圖塊了；而以一般 RPG 及 SRPG 的遊戲類型中，其用來代表人物的圖形（在業界一般稱之爲人物 Shape ）而言，由於在一般情形下，這些圖形的規格都不會太大，所以在我們開始設計程式之前，都會先制定這些人物 Shape 的大小，以便圖形的繪製與程式的撰寫工作能夠順利完成。在目前遊戲業界，一般均習慣以 16x16 或 24x24（這些大小並非絕對的，設計者可視其遊戲的需要，自行來決定它們的大小），來做爲圖塊的大小單位，並將人物 Shape 的各個動作圖形，依序存入那些爲儲存圖形所保留的各個圖塊空間中，以便當遊戲程式在執行之時，能夠非常輕易地取得這些要用的圖形。

從這一個舉例之中，我們可以瞭解到，由於每個人物 Shape 所佔的儲存空間，都僅僅只是小小的 256Byte（ 16x16 時）或 576Byte（ 24x24 時）而已，若每個人物 Shape 都採用全畫面（ 320x200 ）的儲存方式，便須佔用 64000Byte （ 320x200 ）的龐大空間，實在有著天壤之別；再者當遊戲程式處理該圖形時，處理 Byte 數目越多的圖形，當然所需要的執行時間，也就越長了。因此在我們從事遊戲程式的設計工作時，各個圖塊的大小配置一定要適當，方才可使系統資源做最有效的運作。

透通色的觀念

當各位讀者都具備了〝圖塊〞的觀念後，筆者接下來在介紹一個與圖塊運作時，有極密切關係的重要觀念，那便是所謂的透通色（ Translucent Color ）的觀念。由於遊戲程式的執行過程中，在所處理的各式各樣圖形時，一定會發生某些圖形必須疊於其它圖形上，而該圖形的某些部份，又必須具有透通的能力，以便可以使人能夠從這些透通的部份，看到背景的圖形部份，不至於有被遮住的情形產生。在此時便就需要借助於透通色這一項重要觀念的運用了。

到底什麼是透通色呢？簡單的來說吧，就是我們保留了色盤中的某一號顏色，而當我們在將圖形資料繪製螢幕畫面或虛擬螢幕時，若所處理到圖形資料是我們所特意保留的顏色號碼，則我們便可直接跳過該點，不填入該點圖形資料到螢幕畫面或虛擬螢幕上，使它們能夠保留原本的圖形資料；反之若所處理到的圖形資料都是一般的顏色號碼，則便將該點圖形資料填入到螢幕畫面或虛擬螢幕上，取代了原本的像點資料。如此一來，當所有的圖形資料都處理完畢後，那些是特意保留顏色的地方，不就具有透通的效果了嗎？而該特意保留下來的顏色顏碼，我們便就稱其為透通色。

因此縱觀上段文中所述，透通色其實也就是特意保留下來的一個顏色，用來當做是否透通的辨別資料。所以當我們著手撰寫需處理圖塊的任何程式之前，應該先行確認，到底究竟要使用那一號顏色來做為透通色，以便使遊戲程式的各部份都能依此為根據，統一各部份程式對透通色的辨別工作，並且方便美術人員的工作，不至於發生了在不需要透通色的部份使用到透通色，造成日後必須大幅修改圖形的窘境。就筆者本身的工作經驗而言，筆者建議各位讀者，不妨可以考慮將透通色，設定在第 0 號的顏色上，因為如此一來，我們將可以獲得二個好處：首先在辨識透通色的程式設計上，辨識零號的方法，將會比辨識非零的數值來得快，（若您學習過 80x86 的組合語言，相信您應該會知道，可用來辨別零的指令，例如 OR 指令，將會比一般傳統的 CMP 比較指令執行得較快，且所佔的程式碼亦較小），使遊戲程式執行得更有效率些；再者由於零號這一號顏色，在一般的顯示卡上，大都是將其設定成所謂的過掃描顏色（說白話些，也就是螢幕畫面的邊框顏色），其內的 RGB 顏色值，在絕大部份的情形下，都是必須設定成黑白的，以免影響到螢幕畫面的整體美觀。所以老實說來，顏色值中的零號，對於程式或美術人員而言，都是沒有太大用途的，因此使用它來當透通色，不就是再好也不過的事了。

但在此特別一提，當我們在規劃遊戲的系統規格時，一定要知道程式中那些的圖形畫面會使用到透通色，那些又不會使用到透通色，以便使程式師在撰寫遊戲程式時，能夠分別使用不同的程式，來處理有透通色及沒有透通色的圖形資料，而不至於發生了程式必須遷就某些情形，在會使用到透通色的考量之下，必須完全一概使用處理透通色的程式，來處理所有圖形資料的情況發生；之所以有必要分開處理的原因，乃是基於程式的執行速度為最主要的考量。一般而言，在我們撰寫圖塊的程式時，對於不需考慮處理透通色的程式，我們大都會使用連續搬移的指令，來處理那些圖形資料，以增快程式的處理速度；但若是在撰寫那些要考量透通色的圖塊處理程式時，就必須要每一點逐一地比較，以決定它的填入動作是否執行，非常的繁瑣與緩慢，所以唯有需要處理透通色的情形下，方才使用這些較慢的函式，否則還是以不處理透通色的快速函式，為睿智的選擇。這一點是您在使用時，所應該要特別注意的。

操作圖塊的程式設計

歷經了前面的諸多詳細解說之後，相信各位讀者們，對於圖塊與透通色這二項重要觀念，應該已經有了基本的認識才是。接下來筆者將以實際的程式設計為主軸，為各位讀者示範一下，在大部份的遊戲程式之中，是如何來撰寫出操作圖塊的程式，以便使各位讀者可以從眞正程式的執行過程裏，去了解到這二項重要觀念的運作原理，在從中學習到重要的程式設計經驗，並妥善靈活運用它們。

在開始解說這些程式的運作原理之前，有二件事情是筆者在此所必須要提出來說明的：首先在撰寫這些操作圖塊與相關的範例程式程式時，筆者所採用的 C/C++ 語言編譯器，是採用由 Borland 公司所推出的 Borland C++V3.1（或 Turbo C V2.0 亦可）編譯器，來做為這些範例程式的發展系統；因此若您想要實際去執行這些程式，得先準備這一套編譯器系統；另外的第二件事，那便是在本專欄文中所列的各個程式，它們都純只是為了示範的必要而加以撰寫完成的，因此它們不論是在設計的手法與執行的效率上，難免就顯得有些粗糙與笨拙，但之所以會有這樣的情況產生，乃是筆者基於為了要維持程式的簡易性與清晰性，以便能使各位讀者更容易看懂，才會發生如此的情況，因為假使程式都是採用最佳化的方式來加以設計，則這些程式勢必將會非常的深澀難懂，造成各位讀者的閱讀困難。但是我想若您眞的能夠了解到這些示範程式，它們所採用工作原理的眞正精義，則您要使程式能夠執行得更快更好的這一道最佳化手續，應該是一件輕而易舉的事才是。

接下來讓我們回到主題。在大部份的遊戲程式

上，一般而言用來操作圖塊的程式部份，其所提供最基本功能，不外乎就是擷取圖塊（ Get Image Block ）及顯示圖塊（ Put Image Block ）等；在本段文章之中，就是將要爲各位讀者們解說這二個操作圖塊的副程式所採用的工作原理究竟如何達成的。在列於（範例程式一）中的C語言程式，其中便包含由筆者所撰寫完成的 GetBlock() 及 PutBlock() 二個副程式，它們的工作流程非常地簡單易懂，各位讀者只要仔細地流覽程式，相信便可清楚它到底是如何運作的。在 GetBlock() 這段副程式上的整個執行動作，是由外部所傳入的8個參數所加以控制的，其中的 VirWidth 、 VirDepth 及 VirPtr （分別代表虛擬螢幕的寬度、高度及所在位址）這三個參數，是用來告之欲擷取圖塊的來源爲何，可由一塊由程式設計師所預先配置好的虛擬螢幕，亦或則是直接指定成320 、 200及 0xA0000000（螢幕 Video RAM 的啓始位址，功能與虛擬螢幕相同，但唯獨其寫入動作，將會馬上影響螢幕上的顯示內容）代表直接從螢幕上擷取圖塊；接下來的 VirX1 、 VirY1 、 VirX2 及 VirY2（代表虛擬螢幕的左上角及右下角座標）這四個參數，則是用來指示程式，所要擷取的圖塊是位於虛擬螢幕的什麼座標位置上；最後的 BlockPtr 參數，乃是用於告之程式，所擷取下來的影像資料要放置的地方爲何。至於 GetBlock() 副程式的工作流程，首先程式於一開始先使用所傳入的參數， 來計算出各個內部變數的初始值， StartAddress （由於虛擬螢幕可以視同一個由 X 、Y兩軸，所交織而成的二維陣列，因此要計算 X1 、 Y1 左上角座標的啓始位址，只要以 VirPtr + ((VirY1 * VirWidth) + VirX1 ）計算式，便可輕易地算出）是用來指向左上角在虛擬螢幕中的位址， XSize （圖塊寬度，其值爲 VirX2 - VirX1 + 1）及 YSize（圖塊高度，其值爲 VirY2 - VirY1 + 1 ）之值，則是用於記憶圖塊的大小；而待各變數均初始完畢後，便進入一個迴圈之中，逐一從虛擬螢幕之中，把左上角（ X1 ， Y1 ）及右下角（ X2 ， Y2 ）所構成矩形裏的所有影像資料，全部使用C語言所提供的memcpy() 記憶體拷貝函式，複製一份到 BlockPtr 所指的記憶體區域中，完成整個圖塊的擷取工作。

至於在另一個 PutBlock() 副程式上，它的整個執行動作，則由外部所傳入的9個參數來加以控制的：其中的 BlockWidth 、 BlockDepth 及 BlockPtr （分別代表圖塊的寬度、高度及啓始位址）這三個參數，是用來告知程式，其要用來顯示影像圖塊的各項資訊爲何；在接下來的 VirWidth 、 VirDepth 及 VirPtr （虛擬螢幕的寬度、高度及啓始位址）這三個參數，則用來指出圖塊所要繪製到的虛擬螢幕爲何，可以是由程式設計師所預先配置好的虛擬螢幕，亦或則是螢幕的 Video RAM 區域均可；而 VirX 及 VirY （虛擬螢幕上的座標）這三個參數，是用來通知程式，圖塊究竟要繪製到虛擬螢幕的那裏，本値是爲圖塊左上角位於虛擬螢幕的座標。最後的 TcFlag 參數，乃是用來控制本程式，在繪製影像圖塊的工作時，是否要順便處理透通色的部份。至於在本程式的工作流程上，首先一開始亦會做執行變數初始化工作， StartAddress （計算的原理與方法，和 GetBlock() 副程式的 StarAddress 變數相同，只不過其中的 VirX1 與 VirY1 兩變數，必須改成本函數的 VirX 與 VirY 而已）用以記錄圖塊左上角，是位於虛擬螢幕中的那個位址上，而待這些變數初始化的工作完畢之後，程式便進入一個迴圈之中，將影像圖塊的所有資料，逐行搬到虛擬螢幕所在的記憶之中。但在這裏請特別注意，由於本段副程式必須要有支援透通色的能力，又爲了避免掉在沒有需要處理透通色的時候，使用有處理透通色的方法，逐一比較所有的處理像點，導致執行效率的情形產生，所以我們在本段程式的撰寫方法上，是採用將這二種情形分開處理的方式，以期可獲得最佳的執行效率；當 TcFlag 參數之値爲0時後，則代表所要處理的圖塊，並不需要考慮處理透通色的情形，因此在這種情形下，就不需要在程式之中，逐一的比較各像點資料，只要使用C語言所提供的 memcpy() 記憶體搬移函式，來搬移圖塊中的影像資料到虛擬螢幕上即可；而反之若 TcFlag 參數之値爲 1 ，則便代表著所要處理的影像圖塊，在繪製到虛擬螢幕的時候，必須要先處理一下透通色的步驟，以免遮到原本存於虛擬螢幕裏的背景圖形，爲此在撰寫處理透通色部份的程式時，就不可採用C語言所提供的 memcpy() 記憶體搬移程式，來搬移影像圖塊的資料到虛擬螢幕上了，因爲它是不知道什麼是透通色的。所以在此段程式之中，我們有使用一個迴圈，逐一的來比較每一行中的所有像點，若處理到的像點，它的顏色號碼是我們所預留的透通色，則跳過這一像點，不塡入到虛擬螢幕之中，反之若不是透通色，就只要原封不動，塡入到虛擬螢幕之中即可

，而待圖中的所有影像都處理完畢後，就完成了繪製圖塊到虛擬螢幕的目的了。

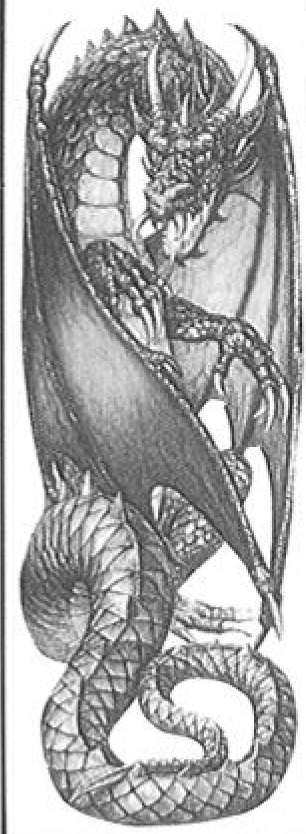
在瞭解 GetBlock() 及 PutBlock() 這兩個用來操作圖塊的副程式所採用的工作原理之後，再接下來我們來看看整個示範程式，執行時將得到什麼樣的結果，與工作流程的原理為何。當這個示範程式在執行後，各位讀者將會從螢幕之上，看到一個有局部中空的方塊，在螢幕的中間位置，不斷做由左至右移動的情形；並且在其中空的部份，一次可看到其下的背景，另一次則為完全黑色的，不斷交替這種動作，直到使用者從鍵盤按下任一鍵，方才結束整個執行動作。這一個程式的整個執行情形，便將擷取圖塊、顯示圖塊及透通色的動作，都清楚示範了出來，在移動方塊時，便是使用 GetBlock() 及 PutBlock() 這兩個副程式來相互配合，以期達到移動方塊，不會破壞到原本的背景；另外在中空的位置，偶而會看到背景，偶而是看到全黑的顏色，乃是藉由切換透通色的處理與否，來加以完成的。

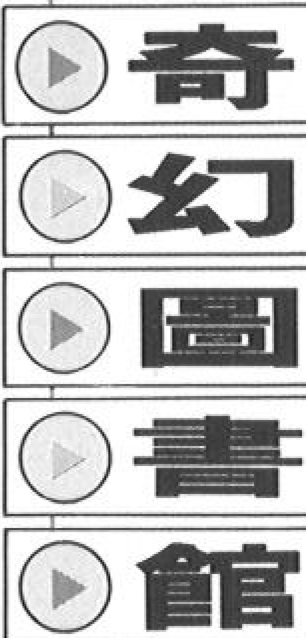
最後關於這個範例程式的工作原理上，首先在主程式一開始，它會先使用C語言的malloc()記憶配置函式，來配置一塊 64000byte 的記憶體空間，來充當虛擬螢幕之用；接著再利用DrawRectangle() 來繪製出一塊具有中空的矩形，並使用 GetBlock()函式，來將這一個繪好的矩形擷取到 BlockBuffer 這一個記憶空間中；最後在同時配合 DrawPixel() 及C語言所提供的 random() 亂數產生函式，來將虛擬螢幕打扮一番，使其成為一張色彩豐富的背景。待這些前置工作都完畢之後，程式便立即進入一個無限迴圈之中，先使用GetBlock() 來保留原本存於虛擬螢幕中的背景，到名為 BackBuffer的記憶體裡，然後再使用 PutBlock() 來將先前所擷取到的方塊，繪製到虛擬螢幕裡，並且藉由 TcFlag 來控制是否要處理透通色；最後再使用 C 語言所提供的 memcpy() 記憶體搬移函式，來將虛擬螢幕中的內容，搬移到 Video RAM 之中，使其得以顯現出來；在此時由於虛擬螢幕中的內容已經顯示在眞正的螢幕上了，因此我們在這時便可去修改虛擬螢幕中的內容，使其恢復成未繪製方塊時的情形，至於恢復背景的方法，我們只要將保留在 BackBuffer 中的圖案，使用 PutBlock() 繪製到原位置上，便就可輕易地達成了。最後程式則進行修正位置，反向 TcFlag 及等待按鍵等工作，不斷的重複迴圈裏的所有工作，直到脫離迴圈時，方才停止這些工作。

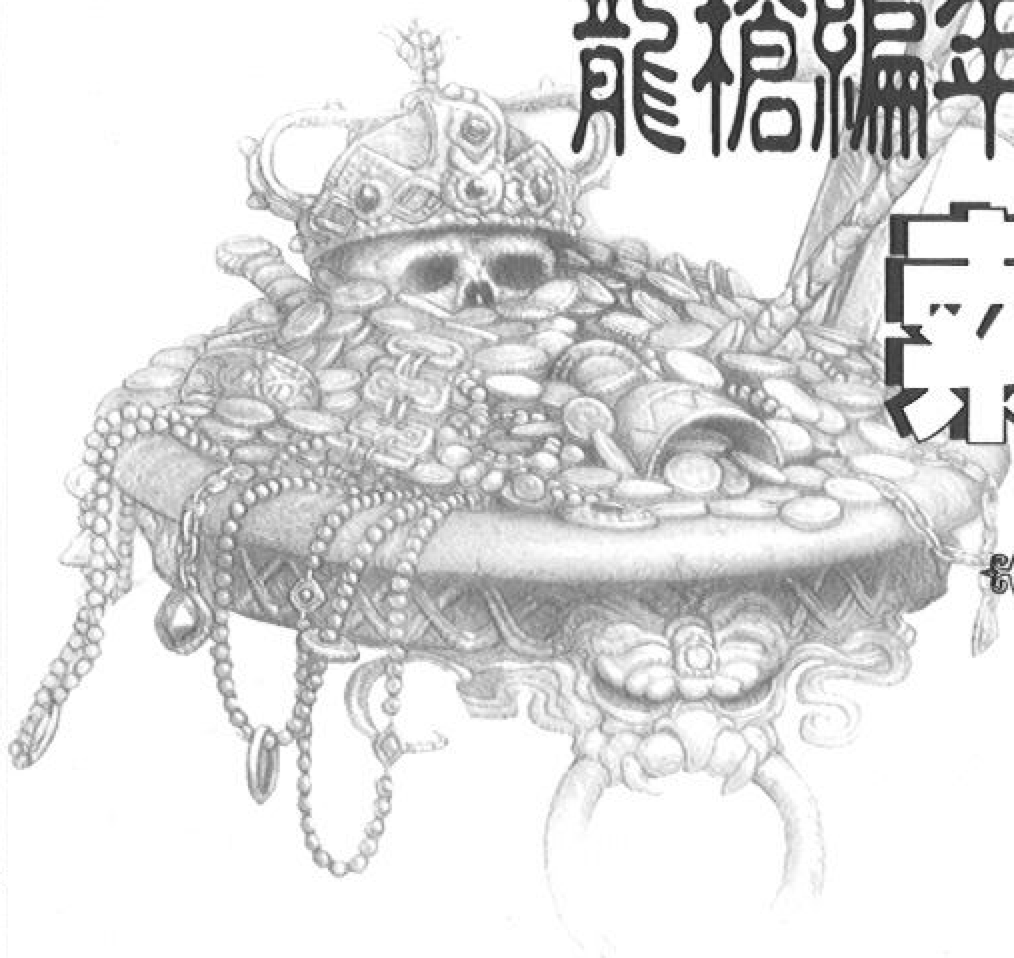
```
/*
  Title  : Get / Put Image Block - Borland C/C++ V3.1
  Author : Proman 1996.05.15
  Option : -ml ( Large Memory Model )
*/
#include<Malloc.H>
#include<Stdlib.H>
#include<Conio.H>
#include<Stdio.H>
#include
#include<Mem.H>
char BlockBuffer[ 60 * 60 ];                          // 矩形圖塊
char BackBuffer [ 60 * 60 ];                          // 背景圖塊
char *VirtualScr;                                    // 虛擬螢幕中的啓始位址
void SetGMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x13;                              // 模式號碼 : 13H - 320x200x256
  int86( 0x10, &Register, &Register );                // 發出軟體中斷 10H
 }
void SetTMode( void )
 {   union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x3;                               // 模式號碼 : 3H - 80x25x16
  int86( 0x10, &Register, &Register );                // 發出軟體中斷 10H
 }
void DrawPixel( int X, int Y, unsigned char Color )
 {
  char *VideoPtr;                                     // 計算出在虛擬螢幕中的位址
  VideoPtr = (char *)(VirtualScr + ((Y * 320L) + X));
  *VideoPtr = Color;                                 // 繪出像點
 }
void DrawRectangle( int X1, int Y1, int X2, int Y2, unsigned char Color )
```

```
{
 int LoopX;
 int LoopY;
 for( LoopY = Y1; LoopY <= Y2; LoopY++ )
  for( LoopX = X1; LoopX <= X2; LoopX++ )
   DrawPixel( LoopX, LoopY, Color );
}
void GetBlock( int VirWidth,
               int VirDepth,
               char *VirPtr,
               int VirX1,
               int VirY1,
               int VirX2,
               int VirY2,
               char *BlockPtr )
{
 char *StartAddress;
 int XSize, YSize;
 int YLoop;
 // 計算左上角 (VirX1, VirY1) 在虛擬螢幕中的位址
 StartAddress = VirPtr + ((VirWidth * VirY1) + VirX1);
 XSize = VirX2 - VirX1 + 1;                        // 計算圖塊寬度
 YSize = VirY2 - VirY1 + 1;                        // 計算圖塊高度
 for( YLoop = 0; YLoop < YSize; YLoop++ )
  memcpy( BlockPtr + (XSize * YLoop),              // 拷貝虛擬螢幕中的影像資料到
          StartAddress + (VirWidth * YLoop),       // BlockPtr 所指的記憶體區域中
          XSize );
}
void PutBlock( int BlockWidth,
               int BlockDepth,
               char *BlockPtr,
               int VirWidth,
               int VirDepth,
               char *VirPtr,
               int VirX,
               int VirY,
               int TcFlag )
{
 char *StartAddress;
 int YLoop;
 // 計算左上角 (VirX, VirY) 在虛擬螢幕中的位址
 StartAddress = VirPtr + ((VirWidth * VirY) + VirX);
 for( YLoop = 0; YLoop < BlockDepth; YLoop++ )
  {
   char *SourcePtr, *TargetPtr;
   int XLoop;
   // 計算來源與目的的起始位址
   SourcePtr = BlockPtr + (BlockWidth * YLoop);
   TargetPtr = StartAddress + (VirWidth * YLoop);
   if( TcFlag == 0 )                     // 拷貝 BlockPtr 中的影像資料到虛擬螢幕
    memcpy( TargetPtr, SourcePtr, BlockWidth );
   else
    for( XLoop = 0; XLoop < BlockWidth; XLoop++ )
     {
      if( *SourcePtr != 0 )              // 透通色?
       *TargetPtr = *SourcePtr;          // 不是透通色，填入到虛擬螢幕之中
      SourcePtr++;
      TargetPtr++;
     }
  }
}
void main( void )
{
 int TcFlag;
 int Loop;
 int X;
 // 配置虛擬螢幕的記憶體
 if( (VirtualScr = (char *)malloc( 320L * 200L )) == NULL )
  {
   printf( "Allocate Memory Error.\n" );
   return;
```

```
}
SetGMode();
DrawRectangle(  0,  0, 59, 59,  7 );       // 繪製出一塊具有中空的矩形
DrawRectangle( 10, 10, 49, 49,  0 );       // 並擷取這一繪好的矩形
DrawRectangle( 20, 20, 39, 39, 15 );
GetBlock( 320, 200, VirtualScr, 0, 0, 59, 59, BlockBuffer );
memset( VirtualScr, 0, 64000U );
for( Loop = 0; Loop < 32000; Loop++ )  // 產生一張色彩豐富的背景
 DrawPixel( random( 320 ), random( 200 ), random( 256 ) );
TcFlag = 0;
X = 0;
while( 1 )
 {
  // 保留原本存於虛擬螢幕中的背景到 BackBuffer 中
  GetBlock( 320, 200, VirtualScr, X, 70, X + 59, 129, BackBuffer );
  // 繪製矩形到虛擬螢幕裡
  PutBlock( 60, 60, BlockBuffer, 320, 200, VirtualScr, X, 70, TcFlag );
  // 搬移虛擬螢幕到視訊記憶體內
  memcpy( (char *)0xA0000000, VirtualScr, 64000U );
  // 恢復原虛擬螢幕中的背景
  PutBlock( 60, 60, BackBuffer, 320, 200, VirtualScr, X, 70, 0 );
  X++;
  if( X >= 260 )
   {
    TcFlag = !TcFlag;
    X = 0;
   }
  if( kbhit() )                        // 按下任何一鍵 ?
   break;
 }
free( VirtualScr );
SetTMode();
}
```







龍槍編年史與龍之研究VIII

索蘭尼克團

騎士簡介

～完結篇～

●Lucifer

「武林至尊，寶刀屠龍，號令天下，莫敢不從，倚天不出，誰與爭鋒」，這句話相信只要是看過「倚天屠龍記」的人都是十分熟悉的，有關屠龍刀的故事也不需要在這裡再多提，只不過在歷史上的確有種寶劍是跟龍有關的，而且這些神兵有些時候還會以龍的形象出現，他們就是所謂的「龍泉」劍，原產地是浙江。據說春秋戰國時代的著名鑄劍家歐冶子，四處雲遊要找尋可以供他一展身手的地點，當他來到秦溪山下時，發現了一池清冽甘寒的湖水，湖邊有井七口，恰似天上的北斗七星，歐冶子就在山邊架起了爐火，採附近山中鐵礦之精融鑄，並且用七星湖水焠鍊，鑄成「龍淵」、「泰阿」一雌一雄兩劍，劍一鑄成，就化為飛龍雙雙飛去。於是此處就改名為「龍淵」，後來到了唐代時，為了避唐高祖的名諱（古代人對這種東西可是很認眞的，父親若是名號裡面有什麼字，子孫輩的大都會避而不用，以示尊敬，不過也有些特立獨行之士對此大表反對，認為拘泥於形式，十分可笑。），而將「龍淵」改為「龍泉」；而那座湖也被稱為「劍池湖」，並且該地建有歐冶子廟，代代鑄劍人無不奉祀；近代考古工作者曾在一座楚墓裡發現兩把越王劍，據說是由歐冶子所鑄造的，埋藏於地下兩千多年，出土後不但毫無繡蝕，光彩逼人，而且依然鋒利無比，有時候不禁要想，到底是什麼樣的技術能夠讓兩千多年前的古代人製造出現代人還沒有把握能夠與其比較的寶劍呢？龍泉寶劍之所以會受到歷代英雄的另眼相待，多半是因為下面這幾個原因，第一是堅韌鋒利，第二是剛柔兼備，第三是寒光逼人：龍泉寶劍全憑手工磨光，用的磨石是龍泉境內的一種名叫「亮石」的石頭，從粗磨、細磨、到精磨，往往要花數日甚至數月之久，一但磨出便青光悠悠，光彩耀人。第四是紋飾巧緻：在劍身上雕刻花紋是龍泉劍的另外一項絕技，也是一個傳統標誌，所刻的花來自寶劍起源傳說中的七星和飛龍圖案。劍工們一不用彩筆，二不照圖樣，只憑著數把鋼鑿在寬不盈寸的劍身上刻鑿一番，刻好後澆上銅水，再鏟平加磨，七星和寶劍就永留劍上了。

在前一陣子大宇公司出版的「仙劍奇俠傳」中，提到了上古的水魔獸，而最後復活時又以九頭蛇怪的形象出現，筆者沒有請教過設計者這個故事的由來，但是根據筆者手頭的資料，如果沒有錯的話，也許筆者能為各位解答這個九首蛇怪的眞身與由來。《山海經、海外北經》中記載了撞斷天柱，導致大水氾濫，天地異變，勞動女媧出面煉五色石補天以救天下黎民蒼生，的水神共工之臣下－相柳的形象，「九首人面，蛇身而青」，而在《大荒北經》中又有記載道「九首蛇身自環」，他的身體像章魚的觸臂一樣扭曲在一起，相柳除了具有應龍一般招雨的能力，「所抵，厥為澤谿」，「其所歎所泥，即為源澤」，幾乎是只要他接觸到的大地或是森林，馬上就會化成水澤，連他歎氣或是吐出來的嘔吐物，都會將肥沃的土地化成無法耕種，有瘴氣的沼澤，而且相柳生性殘暴貪吃，他的九個頭，「以食於九山」，或「食於九土」其貪暴可見一斑，而在屈原《楚辭、招魂》裡面還提到，九首雄虺還會「呑人以益其心些」，《楚辭、天問》中也還提到了「雄虺九首，倏忽焉在」，表示他的速度極為迅速，動作如此迅速而又殘暴貪吃的遠古魔獸對人類的危害著實非常的大；而在古代的中國，這一隻殘暴無比的九頭怪蛇是由誰消滅的呢？前面提到，夏禹由於具有龍格，或者說他本身就是一隻黃龍，而黃色又是所謂的中央正色，自然是身份最高的龍類

所以降服這隻上古時代遺留下來的妖獸的工作無可避免的交到了他的手上；《海外北經》中說「禹殺相柳，其血腥，不可以樹五穀種，禹厥之，三刃三沮，乃以爲衆帝之台。」；《大荒北經》中「禹湮之，三刃三沮，乃以爲池，群帝因是以爲台。」這個遠古的魔獸不但殘暴凶猛，連他的血都其毒無比，在大禹爲了治水大業宰殺了他之後，他所流出來的血讓當地連五穀都無法耕種，大禹索性在該地深掘坑洞，並且建了一座祭壇以爲鎮壓，以免這個上古魔獸再有機會作怪，再讓世間生靈塗炭；不過很明顯的，在「仙劍奇俠傳」中不知道經過什麼樣的過程，這一隻「水魔獸」又被喚了出來，爲禍人間（筆者只有一點覺得怪怪的，拜月教主在和水魔獸合體之後，看起來怎麼有點像希臘神話中的海神波賽頓咧？）。大宇公司的角色扮演遊戲中，往往有許多角色或是故事情結是從中國古代的傳說中擷取或改編出來的，有興趣的玩者不妨從一些古籍中看看這些故事的來源，相信會十分有趣的。

在談了這麼多的中國龍之後，不妨再讓我們來看看西方的龍到底是怎麼樣的一個族群…，首先讓我們從「 dragon 」這個字來看看吧！

❶傳說中有翼、有爪、有鱗片會噴火的怪物。{天} the Dragon 天龍座（星座名）

❷（監管少女）的嚴厲的女監護人（傳說中龍爲寶物的守護者，故轉爲此意， cf.chaperon ）；凶惡的人。

❸ the Old Dragon 魔王，或撒旦。這種說法應該和舊約中稱撒旦爲古龍的說法有淵源。

❹龍騎槍、卡賓槍，昔日巨身短口的騎兵槍。dragoon ：{史} 龍騎兵，英國曾有七個連隊的近衛龍騎兵聯隊。



而在角色扮演遊戲中，玩者如果歷盡艱辛打敗了一條巨龍之後，可以期待的是滿屋子的寶藏和強力的魔法物品，但是這個龍會收藏寶物的傳說是怎麼來的呢？在義大利人的傳說中，賽努諾私（ cernunus ）是一個有角的神祉，他的職務是掌控所有的財富以及商業，同時他也是地底之王，賽諾努私常常和他身邊的一隻長有角的龍一起出現，而這隻龍則被認爲也和財富有關，尤其是地底的寶物。所以在後代的著名著作和傳說中，我們常常可以看到許多英雄在打敗了巨龍之後，同時也得到了無法計數的寶藏，所以後世的冒險者在分享龍的寶藏的同時，也不要忘了要感謝那些將寶藏集中在一起的龍類喔！

下面則是在西方神話或是傳說中，有時候會被歸類於龍類的一些生物，不過他們並不是眞正的龍類，卻往往在形體上或是身體上具備了某些龍的特質。

●雙頭蛇 Amphisbaena ：一隻在身體的兩邊都具有頭的怪物，他可以同時向兩個方向行動，同時也可以捕食兩個方向的小動物，這兩個頭在合作無間的時候是很可怕的獵人，但是往往意見相左之後就會爲他們自己帶來極大的厄運。

●化石蛇 Basilisk ：一種長相類似蜥蜴的怪物，他可以藉著可怕目光讓敵人麻痹甚或成爲石像。

●雞蛇 Cockatrice ：一種看起來像是一隻公雞有一個蛇尾巴的怪物，據說是從公雞蛋裡孵出來的蛇，他的凝視也同樣可以使人致命。

●找不到中文譯名的怪物 Chimera ：會吐火的怪獸，有一個獅子的頭，公羊的身體，蛇的尾巴，有些時候有人把他畫成同時有三個頭，公羊、獅子、蛇，他出現在希臘的神話中，他不但會飛，而且非常喜歡吃人，希臘沿海的村子被他毀了不計其數，最後是被騎著飛馬的英雄波修斯給殺掉了。

●奎玆特克，光明之神 Quetzelcoatl ：他具有翅膀，而且有蛇的身體，並且會飛，有點類似應龍，不過後面筆者會專門針對他做一個討論的。

●獅鷲獸 Griffin ：在前面的「龍槍戰役」中有出現過，是一種飛行速度非常快的生物，他有老鷹的頭、翅膀、以及老鷹的前爪，同時也具有獅子的身體、後腿和尾巴，據說是一種非常痛恨邪惡的生物。

●九頭龍海德拉 Hydra ：一隻具有九個頭的怪蛇，他是希臘神話中最強悍的怪物之父百首巨龍颱風（ typhon ）和女首蛇身怪愛克特娜（ echidina ）交配所生下來的，又有一種說法是帕拉思 phallas 和冥河（ river stynx ）結合





奇
幻
圖
書
館

而生的，他生活在阿苟思海灣的羅娜地方的沼澤中，被稱爲羅那九頭蛇，他吞食田地，蹂躪人畜，無惡不作，他所吐出來的毒氣還使得當地成爲所謂的瘟疫沼澤，但是宙思所生的赫克力士（ her-cules ）剛好因爲天后希拉的陷害而喪失神智，殺了自己的妻兒，爲了要贖罪，他接受神籤，前往服侍他的表親邁西尼國王尤理士修士，尤理士並不笨，他爲了取悅希拉，於是決定盡一切可能害死赫克力士，於是他交給了他十二個難如登天的任務，第一個是殺掉刀槍不入的奈米亞之獅，後來赫克力士將牠的皮當做護甲去進行第二個任務，這第二個任務就是宰殺九頭蛇海德拉，這個九頭蛇厲害的地方除了牠的毒氣之外，牠的毒液也是世間奇毒，不過由於赫克力是身上的獅皮刀槍不入，所以牠的毒牙也沒有辦法進去，不過牠有九個頭，砍掉每一個頭都會再生，而且中間的那一個頭還是永生不死的，讓赫克力士大傷腦筋，還好後來他的姪子交給他一個火把，讓他每砍掉一個頭就用火把燒傷口，讓他再也長不出頭來。而最後一個頭在砍下之後，赫克力士就把牠的頭用大石頭壓著，讓牠再也不能作怪，最後還把身上所有的箭都沾上了海德拉的毒血，成爲赫克力士後來最致命的武器，也是他最後喪命的原因。

●人面獅身獸 Manticore ：擁有人的頭和臉、獅子的身體、蠍子或是龍的尾巴，通常還可以從他的尾巴射出致命的毒針來，而他的吼聲也是十分致命的。

●火蜥蜴 Salamander ：長的像蜥蜴的生物，可以耐高熱，會吐火，甚至可以生活在岩漿中，某些勇士會冒險打敗他們，以便剝取他們身上可以抵抗火焰的珍貴的皮來製作盾牌或是護甲。

●小龍 Wyvern: 非常類似龍的一種生物，只不過牠只有四條腿，兩條前腿、兩個翅膀，其他的地方幾乎跟龍完全一模一樣，只不過通常是不會吐火的，大多使用他們的毒液和爪子傷人，而且智慧相當的低。

●奎茲特克 quetzalcoatl ：是墨西哥的羽蛇之神，牠的字義是「有羽的蛇」，牠不但是「太陽的人」，並且是風的神，這個神源於馬雅人的kukul-can 神，牠原來還有雷神的意義。在墨西哥克奧地華坎的奎茲特克神廟中，除了許多飛蛇和其他怪物的雕刻之外，同時還有一個最主要的神像「十一瓣花蛇頭」，它與雨水、穀物、與豐收都有關，這位尊貴的大神是多神格的，祂以太陽神「天神長」的身份也兼攝風雨雷電、日月星辰的變化和運動。祂是風和大氣的神，同時也是空氣和水之神，或者特別是風吹湖面所生波紋之神，波紋因此而成爲自然中之生命創造的原則之象徵，祂也是金星，啓明星之神，馬雅人用帶著啄木鳥羽毛的一條蛇的形象來象徵它，而這種啄木鳥產於危地馬拉的高原上，被當地人視爲聖鳥。這個神祉傳說中也是一個偉大的國王，祭司和拖爾特客人的文化英雄，是日曆的發明者和所有宗教藝術與科學的創造者。祂是一個神格非常特殊的善神，他的詳細形象是這樣的，他的臂膀上生著羽翼，身下卻是一頭兩頭蛇，蛇的頭做人首之像，如弓臂一樣翹起，在下面這條兩頭蛇與神身相接之處有一個×形的符號，這個符號一般來說被認爲是「十字架」，也就是陰間的標誌。他一方面具有蛇的形象，一方面卻又是一個「白皮膚、黑鬍鬚、大眼睛、寬額頭、高身材的」可尊敬的外來人，但是他的祭典卻是相當的可怖的，阿茲特克族的大祭師會將抓來的俘虜，或是特殊狀況下會讓貴族的女性獻祭，他們會將祭品的胸口剖開，取出心臟獻祭，象徵獲得太陽一般火熱的神力



，而奎茲特克也就藉著這些祭品的獻祭而獲得和黑暗之神代思卡德理波古作戰的力量，可是不知道怎麼搞的，這個善神卻被黑暗之神打敗了，被放逐到很遠的地方去，只留下了一個傳說，據說他有一天會回來打敗黑暗之神，而讓這個世界重新獲得光明的照耀，但是這個傳說帶來了一個悲劇，當初西班牙人登陸的時候，因爲他們的形象符合了「可尊敬的外來人」的形象，所以勇猛的阿茲特克人就在毫不抵抗下將自己的土地和自由雙手奉上，滿心以爲這些救世者帶來的是許諾的光明和幸福，但是沒想到這些征服者帶來的是性病、文化毀滅（西班牙總督下令將所有的馬雅古籍全都銷毀），以及永無止境的奴役（爲了取得傳說中的金礦，不知道有多少原住民犧牲。）不過由於這些種族的科技與曆法精確到令人難以置信的地步，瑞士記者兼科學家丹尼肯在他的著作《諸神的戰車》中就提到，這個所謂的「可敬的外來人」也許就是來到地球播下文化的種子的外星人，後來因爲無法忍受血腥的祭典而離開地球，這個類似的故事在INTERPLAY 出版的「星艦迷航記」遊戲中也有相同的劇情，不過這個就跟我們原來的題目稍稍遠了一點，也許以後有機會再提好了。

在《聖經、創世紀》第三章中，上帝註定了人類和爬蟲類要做永遠的敵人，其起因是因爲蛇在伊甸園中扮演了一個啓蒙者的角色，他引誘人類吃下智慧之果，從而得到了人類賴以進步發展、不斷進化的“智慧“，當然也得到了所謂的性自覺，不過自此之後，這位撒旦的使者就必需要永遠用腹部行走，和女人成爲互相仇視的對象；不過仔細想想還眞是奇怪，這種行爲其實跟普羅米修思盜火至人間是完全一樣的，爲何普羅米修思至今仍然是人類反抗權威的象徵，而可憐的蛇類就只有注定被人們唾棄，這還眞的是有點不公平咧！不過在其他的文化和傳說中，由於蛇的蛻皮和冬眠等等的特殊性，使得他成爲再生與醫療的象徵，倒也算是在這一點上面扳回一城。

西方的龍之間的歧異度也是相當的大，其實不輸中國的龍，通常他們之間是以身體的形狀和棲息的地方來作爲分辨的方式，但是這也不是絕對的鐵律。西方的龍通常有四隻腳，前兩隻的作用跟人類的手臂一樣，在與兩臂平行的地方通常有一對翅膀，而這對翅膀是比較類似蝙蝠的肉翅，而不是鳥類的羽翅，有些時候在洞穴裡呆了太久的龍這對翅膀會跟著退化；有著一個長長的尾巴和上面有鱗片、硬皮、或是長毛的長頸子，他們的形狀和顏色千奇百怪，不過四肢都有又尖又利的爪子，有些龍則從頸部到背部一直延伸到尾部都有尖銳的刺做防護，而且通常都有尖角以及骨板所構成的防護性頭冠。他們可以從嘴裡噴出許多種類的物質用做防禦或是攻擊。西方的龍類都具有十分長的生命週期，相對的這也讓他們的智慧與之增長，他們可以十分的友善，有時也會格外的不合作（ THE BOOK OF DRAGON 第十五頁，有龍的骨骼圖）。下面就是一些西方文化中的龍類。

波恩星球上的龍類

這是由小說家安、麥卡妃（ Anne McCarf-frey ）所創造出來的世界，在這裡波恩星球上的殖民們利用基因工程的技術將當地的一種較小的會飛的龍類改造成現在的樣子，下面是波恩星球上的最基本的幾種龍類。

顏色	性別	大小
★金色	雌性（女皇）	四十呎（最大）
★黃銅色	雄性	次大
★棕色	雄性	中型
★藍色	雄性	中型
★綠色	雌性	小（二十五呎長）
★白色	雄性	非常小，已知只有一隻

他們所噴出的火焰是咬嚼以及消化波恩星球上的一種物質稱爲“火石”，在消化之後則會被吐出來。一出生之後他們就和他的騎士有非常特殊精神上的聯絡，同時他們也具有利用精神力在時空中跳躍的能力，可以回到過去，也可以回到未來，同時也可以旅行到任何一個地方，只要他們有一個正確的物品作爲參考點就可以快速的跳躍到那個地方去。你可以在安、麥卡妃的波恩星球系列中找到更多關於他們的故事。貯波恩星球的龍騎士系列－

波恩星球的龍騎士系列
作者安、麥卡妃

● Dragonflight ● Dragondrums ● Dragonquest
● Nerilka's Story ● Dragonsdawn ● Dragonsong
● The Renegadesof Pern ● Moreta:Dragonlady of Pern
● The White Dragon ● The Girl Who Heard Dragons
● All the Weyrs of Pern ● Dolphins of Pern
● The Dragon Lovers Guide to Pern
● The Chronicles of Penr ● Dragonsinger





奇幻圖書館

這是一本有關波恩星球上的地理、人文、歷史以其他的龍類資料的參考書，是一本想要了解波恩星球的讀者的十分有用的參考書。

《現代龍患》(THE MODERN INFESTAION)是一本以科學的角度去看龍類突然出現在現代世界中所造成的災難，它是由帕米拉、華頓、布藍皮以科技手册的形式所寫的，是一本相當不錯的讀物。

【歷史】在十九世紀末時，一連串的天火降落到北美洲的大部份，包括了西加拿大的大陸上，在火球降落的地方，很快的出現了牛隻、以及其他家畜失蹤的報告，很快的這些動物以及人類的失蹤數量越來越增加，而且原因很快的就出現了，龍。當這些掠奪越來越頻繁的時候，軍方被迫要出面干涉這些龍類的攻擊。

在經過多年的研究之後發現，他們的速度太快，而且很難追蹤，現行的武器的速度通常都沒有辦法傷害到他們，研究出來的新武器只能夠成功的追蹤這些龍類，但是威力仍然不足以傷害他們。在歐洲大陸上，軍方成功的利用新開發的武器在漢堡上空打傷了一隻年輕的龍，龍族的報復十分的可怕，北歐、中歐和東歐都遭到了大規模的報復性攻擊，華沙至革林漢之間的都市全變成廢墟，軍方日後的策略將轉向防禦性的，如超音波防護盾以及大規模的研究性計劃，以免輕率的舉動再導致可怕的後遺症。

《現代龍患》中的龍身上都有保護用的骨板，同時顏色也各不相同，他們可以藉著變幻顏色而取得僞裝的優勢，通常牠藉著模擬身邊景物的色澤而獲得保護。他們身長從 20 到 30 公尺都有，而翼展則是從 15 公尺到 24 公尺，他們的前腳與後腳都不大，但是爪子十分的銳利。他們的頭與頸大小相同，外觀上看起來有點類似長了翅膀的蛇類。他們可以將自己的身體縮擠到原長的四分之三，這時看起來有點像蚯蚓，身軀中間會變得比較大，這種行爲有時是挑釁的行爲，但也有時只是爲了好玩而已。

他們內部結構則仍是未知。科學家們假設牠有三個胃，第一個是將食物用強酸分解之處，第二個則是用來儲存食物的地方，第三個則是將食物分子打碎到比原子還要小的狀態，最後再將它轉換爲純粹的能量狀態，龍所吐出的火焰一般據信是因爲他們高速的循環系統所製造的高熱，龍類需要將這些高熱直接宣洩出去的的管道，而這些高熱氣體就是他們散熱的管道。

他們沒有呼吸系統，同時也不需要任何的氧氣，他們的質能互換系統提供一切所需的能量，在這個系統附近的血液被加熱到高熱蒸汽的狀態，並且將能量和溫度傳送到身體各處。

Dragons : Guide to the Modern Infestation,by Pamela Warton Blanpied 一本非常認眞、嚴肅、有趣的書，不過似乎已經絕版(op,out of print)。

在龍和人相處的過程中，不管是在神話裡，還是在歷史中，他和人類之間的交集大都是以極不友善的狀況開始的。連神都不例外，巴比倫深淵與大海之神依亞(Ea)殺死了女水怪蒂亞華姿(Tiawath)，獲得了「屠龍者」的稱號，後來並且將這個稱號轉移給他的兒子馬杜克(Marduk)。埃及的太陽英雄神(Ra)更曾經殺死過地下怪蛇阿普蘇(Apsu)，宙斯曾經以雷電擊斃百首巨龍颱風(typhon)，阿波羅射殺過大地之母蓋亞的衆多怪物子孫之一怪龍派東(Pyhton)，在牠被殺的地方建立起接收阿波羅神諭的戴爾非(Delphi)神廟，而被稱爲阿波羅、派東神(ApolloPythoneos)，波修斯殺死了海神涅落斯(Nereus)派來吞吃美貌少女安卓美達(Andromeda)的大海蛇，率領阿哥斯(Argoth)號的勇士前往尋找金羊毛的傑森(Jason)則是在美笛亞(Medea)的幫助下通過了看守金羊毛的巨龍，這隻巨龍睡覺時會張開眼睛，而醒著時則閉上眼睛，許多勇士都在不知情的狀況下被騙，不過在美笛亞的幫助下，傑森通過了重重考驗，並且安全的回到家鄉，不過由於他的移情別戀，造成了美笛亞殺子弒夫的大悲劇，是希臘史上的三大 悲劇之一。

受到四處留情的天神宙斯 眷顧的美女歐羅巴的兄長 卡得馬斯(Cadmus)爲了找尋自己失蹤的妹妹而四處旅行，但是阿波羅的神諭告訴他將會建立自己的城市，在卡得馬斯找到適當的地點之後，他獻上一隻 牛作爲祭品，接著雅典娜也告訴他必需要將守護戰神之泉



的巨龍打敗才行。卡得馬斯奮力的與這隻可怕的巨龍作戰，劇烈的聲響震動了遠在奧林帕斯山上休息的宙斯，宙斯命令雅典娜幫助卡得馬斯，即使有了雅典娜的幫助，這隻巨龍仍然和卡得馬斯又打了一天才倒下；之後卡得馬斯將巨龍的牙齒拔下，種在土裡，用龍的血澆灌，用生鐵鑄成的犁耕種，最後由地底誕生出無數的戰士來，他們之間彼此進行了一場慘烈的戰鬥，整個土地都被他們的鮮血給染紅了，最後剩下了五名戰士，在一旁觀看的卡得馬斯上前去解除他們的武裝，要求他們效忠；在雅典娜的護佑下，卡得馬斯統治的提比斯城以他的勇猛戰士而聞名。

北歐的諸神們要求巨人建造一座橋讓瓦而哈拉（ VALHALA ）勇士的天堂能夠和凡間相連接，但是巨人要求必需要讓美之女神芙來亞（ FREYJA ）到他們的國度去，在橋建好後，衆神想要接回芙來亞，但是巨人要求用相等的寶物來贖回他，他們要求將尼布龍根矮人的寶物交給他們，諸神只有乖乖聽話。在矮人中有個叫做彌迷的傢伙，他雖然看著自己族中的寶物被劫走而無能爲力，但是他卻看到了一個可以利用的好機會，他領養了死去的席格蒙國王的兒子席格非，決定將他培養成一個足以消滅守護寶藏的惡龍法夫那（ FAFNIR ）的英雄。在席格非十八歲的時候彌迷教他重新鑄造了父親所遺留下來的神劍，並且用激將法讓他自願前往殺死法夫那，在一陣激戰後，席格非用他的神劍殺死了法夫那，幾滴龍血隨著濺到了席格非的唇上；他馬上獲得了跟鳥類交談的能力，這鳥兒先警告他彌迷只想要寶物，所以會先殺了他，西格非決定先下手爲強，他拿到了隱形的頭盔和尼布龍根的指環，同時也藉著在龍血裡面沐浴獲得了刀槍不入的能力，不過他的背上卻掉下了一片樹葉，讓他的背後有了一個致命的弱點…

在中古的歐洲，一個名爲布藍克丘的小鎮裡，城主和他的女兒都受到大家的擁戴，不過城中卻有很多的異教徒和崇拜偶像（這個偶像跟四大天王沒有關係喔！他是指違背基督教教條敬拜木製的偶像）的人，有一天鎮外的河邊出現了一個身上藍綠色鱗甲閃閃發光的惡龍，他要求鎮上必需在每一個月的新月之時奉獻出一個純潔的處女作爲他的食物，沒有足以抵擋他的武力，鎮上的人只好屈居於他的淫威之下，鎮上的異教牧師將這歸咎於觸怒了神明的天罰，可是他們不斷的奉獻祭品以及祈禱仍然不能改變這個可怕的狀況，鎮上的家庭裡很快的就充滿了爲死去女兒傷心的哭聲，爲符合條件的女兒擔心的嘆息聲；女孩們幾乎是嫁給每一個願意接受他們的男人，免得淪爲巨龍的點心，而被選上作爲祭品的處女則被警衛森嚴的看守著，免得他們自殺以逃避這種可怕的命運。很快的，城中只剩下城主的女兒了，而牧師們不斷向著異教徒的神祈禱希望能有奇蹟出現，不過都失敗了。這剛受洗不久的女子在經過一晚虔誠向上帝的祈禱之後，穿著潔白的衣服前往死亡的約會，全城的民衆都聚集在城牆上觀看這悲劇性的一幕；突然，一個神秘的騎士出現了，他騎在白色的駿馬上飛馳著，駿馬的鬃毛如白銀般的閃亮，他的武器閃耀著不可逼視的光芒，他披著血紅色的披風，手中的盾牌上是一個鮮紅的十字架，與黃金色的背景相輝映，騎士連馬背都沒有下來，他的氣勢就震懾住了這隻惡龍，而讓那位少女乖乖的牽著走，在城門口，騎士開口說話了：“我叫喬治，我是上帝的戰士，同時也是祂忠實的僕人，這個女孩祈禱聖母與聖子能夠給他幫助，所以我應召喚而來。願拯救了你們的聖十字能夠永遠在此生根，捨棄你們的偶像和虛僞的信仰，你將再也不需要懼怕龍的威脅！“，接著聖喬治在龍的面前畫出了十字的標誌，一瞬間龍就變成了一叢血紅的玫瑰。今天，在西班牙東北部的加太龍尼亞仍然用鮮紅的玫瑰來紀念聖喬治，一個幫助他們免於龍患的騎士。

有玩過所謂的 mud 的玩家，如果您的 mud 是沒有經過太多改變的版本的話，相信你們都應該遇到過 Tiamat 這隻力量強大極難打敗的五頭龍，也許你會奇怪爲什麼這裡沒有他的介紹？？很簡單，她在神話傳說中並不是任何種類的龍，而是巴比倫神話裡面的一切創造之母，代表渾沌未開的力量。在一切記載中唯一跟龍有關的部分是在她準備跟新生的神展開大決戰的時候，她利用冥河的水把她手下的大蛇的毒性給加強許多倍，而又將她的龍身上加以神一般的光耀，使得作戰時敵人無法逼視，而她派出了一隻有角的蛇、一條巨龍、一個勇士、二隻惡魔、具有利牙的大狗、一隻蠍子人、半牛人，以及其他的十一種怪物並且在她的戰友鬼古的帶領下和新生一代的神作戰，不過卻被馬杜克所殺，她的雙眼變成底格里斯河和幼發拉底河的源頭，而她的皮膚則被用來當作天頂。

接下來是「龍槍系列」的作品以及相關的產品介紹，因爲遊戲的部分在前面就已經提過了，所以這裡就略過不提，也由於篇幅的關係，筆者被迫要刪去一部分的列表，還請讀者見諒。國內目前唯一可以直接訂到這一套書的地方是來來圖書公司和敦煌書局，而這些書則都是英國的





奇幻圖書館

penguin所代理出版的；至於爲什麼要繞一大圈去英國訂，是因爲國內目前沒有管道跟 TSR 訂購，而且直接跟 TSR 訂購的價格是原價再加 60 %的運費，十分的划不來，所以筆者只好取巧從英國訂回來。兩家公司的聯絡方式如下敦煌：台北　02-537-1666　。台南 06-229-6347　。台中　04-326-5559　。高雄 07-561-5716。來來圖書公司 02-363-4265　。由於兩家公司的訂購方式相差很多，所以可能會有不小的差價，也由於英國的部分時效上會比美國慢很多，所以有現書就買會比較划的來。筆者上次在敦煌訂這一套書花了不少銀子，也等了七個月左右，可能來來會好一點，不過還是要讀者自己去試試看了，因爲畢竟每一批貨的狀況不同，要跟國外訂書是一個蠻費周章的事。

Dragonlance Chronicles Trilogy
「龍槍編年史」三部曲

Dragons of Autumn Twilight 秋日黃昏之巨龍 (November1984)

■作　　者 Margaret Weis and Tracy Hickman
■詩曲作者 Michael Williams
■封面作畫 Larry Elmore
■內部美工 Dennis Beauvais

Dragons of Winter Night 冬日寒夜的巨龍 (April1985)

■作　　者 Margaret Weis and Tracy Hickman
■詩曲作者 Michael Williams
■封面作畫 Larry Elmore
■內文美工 Dennis Beauvais

Dragons of Spring Dawning 春日黎明之巨龍 (September1985)

■作　者 Margaret Weis and Tracy Hickman
■詩曲作者 Michael Williams
■封面作畫 Larry Elmore
■內文美工 Jeffrey Butler

Dragons of Summer Flame 夏日烈焰之巨龍 (November1986)

■作　　者 Margaret Weis and Tracy Hickman
■封面作畫 By Larry Elmore

（本書沒有收錄在「龍槍編年史」合訂本中，原因不明）

Dragonlance Legends Trilogy
「龍槍傳奇」三部曲

Time of the Twins 雙生子的時光 (February1986)

■作　　者 Margaret Weis and Tracy Hickman
■詩曲作者 Michael Williams
■封面作畫 Larry Elmore
■內文美工 By Valerie Valusek

War of the Twins 雙生子的戰爭 (May1986)

■作　　者 Margaret Weis and Tracy Hickman
■詩文作者 Michael Williams
■封面作畫 Larry Elmore
■內文美工 Valerie Valusek

Test of the Twins 雙生子的測驗 (August1986)

■作　　者 Margaret Weis and Tracy Hickman
■詩曲作者 Michael Williams
■封面作畫 Larry Elmore
■內文美工 Valerie Valusek

The Dragonlance Tales Trilogy
「龍槍故事」三部曲

The Magic of Krynn 克萊恩的魔法 (March1987)

■編　　者 Margaret Weis and Tracy Hickman
■作　　者 Michael Williams,Barbara Siegel,Scott Siegel,Roger E. Moore,Warren B.Smith,Nick O'Donohoe,Richard A.Knaak, Margaret Weis,Nancy Varian Berberick,Mary Kirchoff,and Tracy Hickman
■封面作畫 Larry Elmore
■內文美工 Steve Fabian Kender

Gully Dwarves and Gnomes 古力矮人和侏儒 (July1987)

■編　　者 Margaret Weis and Tracy Hickman
■作　　者 Margaret Weis,Tracy Hickman,Nancy Varian Berberick,Morris Simon, Barbara Siegel,Scott Siegel,Danny Peary,Harold Bakst,Richard A.Knaak, Michael Williams,and Nick O'Donohoe.
■封面作畫 Larry Elmor
■內文美工 Steve Fabian

Love and War 愛與戰爭 (October1987)

■編　　者 Margaret Weis and Tracy Hickman
■作　　者 Margaret Weis,Tracy Hickman,Harold Bakst,Barbara Siegel, Scott Siegel,Nick O'Donohoe,Nancy Varian Berberick, Richard A.Knaak,Paul B.Thompson,Tonya R.Carter,Laura Hickman, Kate Novak,Dezra Despain and Michael Williams.
■封面作畫 Larry Elmore
■內文美工 Steve Fabian

全文完

亞洲套裝軟體系列

報價高手

適用對象：買賣業皆可適用。



廠商資料管理　客戶資料管理　產品資料建檔　供應廠商資料查詢
廠商／客戶報價資料管理　多元化報表列印　輔助系統

專為公司所設計的報價管理，讓您隨時掌握客戶每一次的報價明細；與瞭解每家廠商的產品報價，快速準確的列印完整的報價單，讓您每次報價既確實又快速，一套能讓您知己知彼百戰百勝的『報價高手』是您業務上不可或缺的好幫手。

想要擴充更多功能的朋友，現在起只要購買『報價高手』即可將資料整合至『客戶寶典』、『售後服務管理寶典』，更可輕鬆升級至『業務總管』、『進銷存寶典Ⅲ』等功能更強之軟體，省去資料重新輸入的時間。

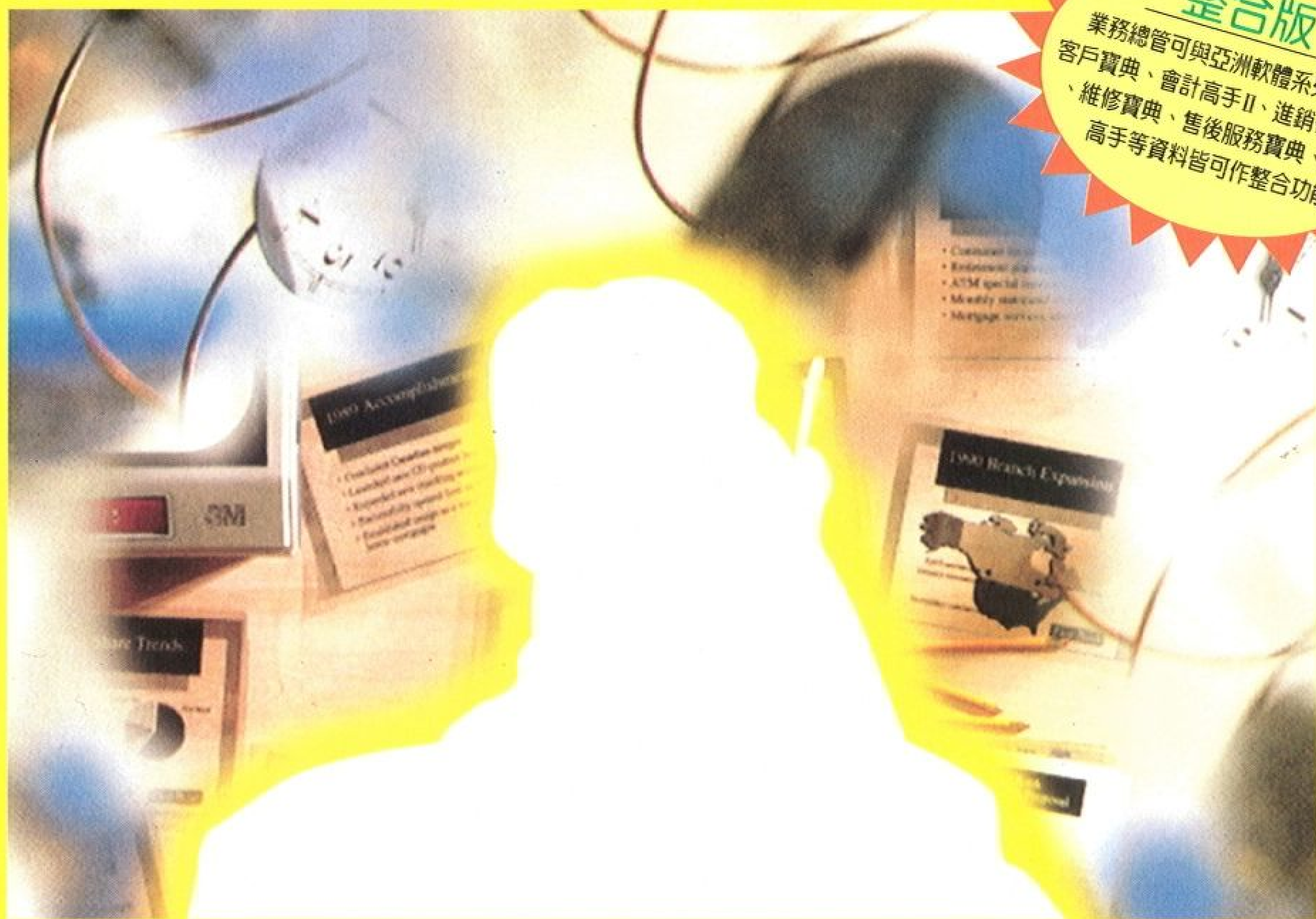
購買方法 :1. 請就近向軟體世界專櫃經銷點購買。　2. 可利用劃撥帳號 41081300, 劃撥帳戶 亞資科技股份有限公司收。　**售價 :690 元**



製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 14F
服務洽詢專線：(07)815-1976 , 815-1981
傳　　真：(07)815-0910



代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
訂貨專線：(07)815-0988 轉 250,251
(04)202-0870　(02)788-9188









問題診療室

讀者※SHAQ

Q 問題診療室您好：

小弟是第一次來信請教，請多多指教。(1)小弟的音效卡爲創巨的 SB AWE32 普級版（非 PNP 版本），用了有一年多了，但是爲何玩 Game 選 General MIDI 都沒聲音，只有 SB16 或 AWE 32 才可正常發聲。是否需另外驅動程式？煩請指點迷津。 (2)本人的 CD-ROM 爲創巨 CD 620E 6 倍速光碟機。在載入殺人月時，所測得的 transfer Rate 只有 700KB/s左右而己，而不是宣稱的 900KB/s ，這是什麼原因呢？而 Burst Transfer Rate 約在 750KB 左右。希望代爲解答。

A SHAQ 讀者你好：

這位讀者大哥把我們小診療室說成無敵、萬能實在是太過譽了，我們只不過是爲讀者們盡一點微薄的心力罷了！言歸正傳：(1)您的 AWE32 是否有加裝音源子卡呢？就筆者記憶所及，一年前的SB16 AWE32普及版是沒有 Wavetable 的吧！如果沒有加裝音源子卡的話，當然是不能使用 General MIDI 的囉。(2)這個問題可讓筆者傷透了腦筋！！不是筆者不會，而是答案太過聳動，怕得罪了我們某些財大勢大的公司！就這麼說吧！市面上有某一些的 6 倍速 CD-ROM ，是在 6 倍速讀寫頭都還是少數公司手中的〝獨門武器〞時就已經出版了！那麼如此一來它用的當然是適合 4 倍速用的讀寫頭更改某些線路來做的囉！因此使用了一段期間後，讀寫頭老化便又〝掉〞回 4 倍速了！而創巨公司這部光碟機，您只要上 InterNet 問一下，您就可以發現，許多人所測出來的結果都和您一樣-4倍速。這個回答不知您還滿意嗎？

高雄縣※林士惟

Q 問題診療室你好：

貴刊的 3W 我很想進去，但用我 Modem 所附的 Winspan-lite 軟體想上一些大學試試，卻在連上線出現〝 LCP 商議中〞後不久就斷線了（有時是等了十幾分鐘）。天啊！我的設定沒錯啊！我也是照著旗標公司所著的「 InterNet96 版上線實務」內介紹 winspan-lite 軟體的方法設定的，我想應該不是我的問題才對啊！再問二下；我的 modem 是〝甄世沛〞公司之 14400 Voice Fax Rock Modem，它的語音功能要如何使用？難道只要對著它會發出聲音的地方講話就行了嗎？（當然，對方也要有相同的功能）。我和朋友的同一機型 Modem相連也是出現同樣的問題，其解決之道有沒有不同？而他的 modem 是 28800 的，是否有語音功能？請不要叫我去問該公司，眞是謝謝貴刊！

A 陳讀者你好：

(1)這個問題像是連線品質不良所引起的。筆者有時也會遇到，但是過一陣子又好了！(2) Voice Modem 大多是先在電腦上錄好了再送到 modem 放出來（反之亦然）一般 Voice Modem 都是各做各的，沒有什麼協定（一直到 DSVD 才有）而有某些高級的機種內建記憶體可以獨立運作，由於在下沒有用過您的 Modem 因此無法確定。另外，筆者也想告訴您一個觀念，像這種規格上的問題，您有權要求該公司給您一個答覆。以國內某 Z 牌 Modem 爲例，它就附了一套使用 voice 功能的程式及說明書給使用者，這才是一位消費者應得的服務。

讀者※王志傑

Q 問題診療室你好：

(1)目前市面上所售的 DRAM 速度有-6 及-7，據我所知，-6比-7快，到底快多少？(2)目前我的電腦是 Pentium-90 ，8MB RAM（ NEC-7 ），我想再加二條，若選擇-6 的會不會有相容性的問題？

A 王讀者你好：

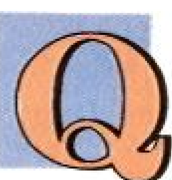
(1)所謂的-6，-7，-8等等，指的是時間的意思，通常在目前的 DRAM 上面，-6代表的是 60ns （ 1 ns=10的負 9 次方秒），-7表示 70ns ，-8爲 80ns ，但是在更快的 SRAM上面則可能也代表了 6ns ，或 7ns （不過您放心，這種 SRAM 您應該買不到），這個時間代表的是什麼意思呢？簡單地說，也就是這顆 DRAM 晶片，每次資料存取的時間最短不得少於





所標示的時間。電腦在存取DRAM晶片時會先送出 CAS ， RAS 訊號後，再送出（或等待）資料，這三個步驟合起來的時間就是所謂的存取時間。如果電腦在每個步驟都沒有把訊號保持在規定的時間裡，就會造成資料錯誤。這就是最短存取時間的意義。而 60ns 的 DRAM 雖然在存取單一一筆的資料時只比 70ns 的 DRAM 快了 10 奈秒，可是整體系統的放率卻相差不少。Intel 在今年新出的主機板都已註明，若 Pentium的外頻要跑到 66Mhz ，則 DRAM 不得使用慢於-6的。⑵通常不會有問題。可是系統整體效率會不好。當然，您要考慮到的因素可能不只是〝系統能不能跑〞的問題，也要注意一下，未來能不能跑得很順。

台北市※郭挺鈞



問題診療室您好：

⑴小弟買了 DOS/V 版的天地無用光碟，卻發生「光碟機讀不到」的情形，可是在別人的光碟機（同樣是二倍速上卻可以執行，爲什麼會這樣呢？又該如何解決？ ⑵此外，春假時我借來日文版的 Windows 可是在載入因選擇失誤而把原本中文 windows 的資料弄壞了，只好全部洗掉重新載入，但後來執行同級生 2 中文版時卻會出現一排亂碼，之後是

```
D ： \NANPA2> play5v -r
Blaster16 Old3 Music Driver(c)ELF
Unstalled
```

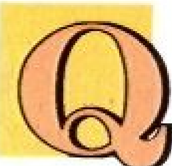
的訊息以後就不能玩了，不管我修改開機程式或重新載入音效卡程式或關掉昔效卡都一樣，我已經試了快一個月了，但都沒有用，只剩下您們是我最後的希望了呀！（這個問題的確是在載入中，日文 Windows 之後才出現的，可是到底有什麼關連？小弟我想不透啊！）⑶載入音效卡驅動程式（ Strauss16 Sound Conductor ）後選擇其選項中「界面卡」的圖案（另二個是磁碟片和停止），突然就當機了，此後一進入 windows後就當機，但如果以 win/s 進入則可以，爲什麼？又要如何解決這個問題呢？



郭讀者你好：

⑴某些光碟機的確是會有挑片的情形！別人讀得到的片子它就是讀不到！困此在購買前一定要先問清楚！⑵這個問題好像有點詭異？同級生 2 是 DOS 下的遊戲，還是別在 Windows 下開 DOS 模式去執行會比較好！⑶請檢查一下您的 config.sys 及 autoexec.bat 中是否有什麼更動。並且注意您的音效卡的 IRQ， I/O port 設定是否有和其它週邊相衝突！

高雄市※黃晞旻



問題診療室你好：

我有三個問題想請你們幫我診治一下⑴我新購的銀河飛將在安裝完後，執行時出現下列訊息

```
Memory ： OriginalCurrent Used
NEAR2944628916530
FAR356860 321516 35344
HIGH 24243202398288 26032
Fatal error
Error code ： D200-FFFF
Program halted by code
JEMM unloaded ..................
```

⑵較早購進的創 8 安裝時在第六片出問題，無法解決，故以劃撥且寄出該磁片，但寄去的是舊址：高雄市郵政信箱 28-34 號，不知是否也該寄到新址高雄市郵政信箱 18-69 號呢？若是那我該如何是好呢？⑶此題就較無關輕重，只是想了解歌騰的搖桿火鳥和火鳳凰的比較，如是否皆有晶片來執行將按鈕程式化對映成鍵盤的某一個鍵，而不要用常駐程式來達此一目的。



黃讀者你好：

黃同學，筆者眞的相當佩服您的毅力！竟然把這麼一大篇的錯誤訊息和 config.sys ， Autoexec.bat 用手抄下來！下次可以考慮一下用印的囉！相信您一定是一位功課相當不錯的同學…好吧，回到主題！⑴銀河飛將（事實上，幾乎大部分 Origin 的產品都是如此）在執行時，記憶體中最好不要有任何的記憶體管理程式。筆者建議您把 QEMM 拿掉換成 himem.sys 試試看！雖然筆者很久沒玩這個 game 了，卻依稀記得它有個功能可以幫你製造一片玩 game 專用的開機片！希望您也可以試試！另外，您在 config.sys 的 qemm 中所加的參數也可以去除了。（在 DOS 啓動時按住 shift 可以不執行 config.sys 及 autoexec.bat ）⑵一般寄到舊址的郵件，目前還是會轉遞到新址，所以服務課應該還是會收到你的郵件，如果你不放心的話，可以撥服務專線詢問。⑶這二隻搖桿都是利用晶片來把按鈕對映到鍵盤的。二者的差別只在按鈕多少及造形上的問題，您可以參閱以前的軟體世界有過這類評析。當然，上街問問店家，再試玩一下也是很不錯的，不是嗎？

電玩短路

劉伯溫傳奇



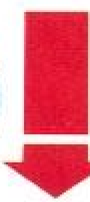


「江湖一點訣」，話說劉伯溫神算精妙，乃貴在於此…



楓之舞





記得那隻聒噪的鸚鵡－雷鵠嗎？現在它不會再吵了！YA!



格鬥悍將

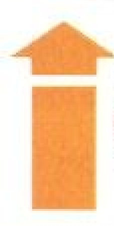


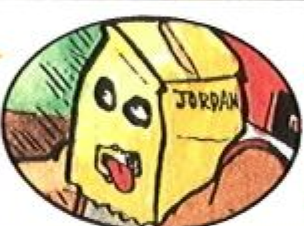


格鬥悍將也有如同快打旋風般的神秘角色，但是他似乎不太受主角的歡迎…









95NBA

95NBA 職籃中有著精細的人物肖像，可是唯獨缺少了巴克利，羅賓森，飛人喬丹，想派他們上場就乖乖讓他們戴上頭套吧！







YES!HG DARK TRADE

咱們的女老闆即使是失業也不用擔心了，因為她給主角吃的藥品是那麼的有效！







仙劍奇俠傳

正當李逍瑤要使出酒神時，不料…

GAME SHORT





幾經再三考量，人類決定節省經費與能源，研發一種更有效的戰略武器…





李截身爲漫畫家，也不忘練功！





戰艦火力強大，探索敵情有效，眞是一分錢一分貨！（但紙船例外）



眞人快打Ⅲ以慣有暴力、血腥、殘忍的招式著稱，一向以血腥變態聞名的黃秋生，也等不及的加入快打戰場。



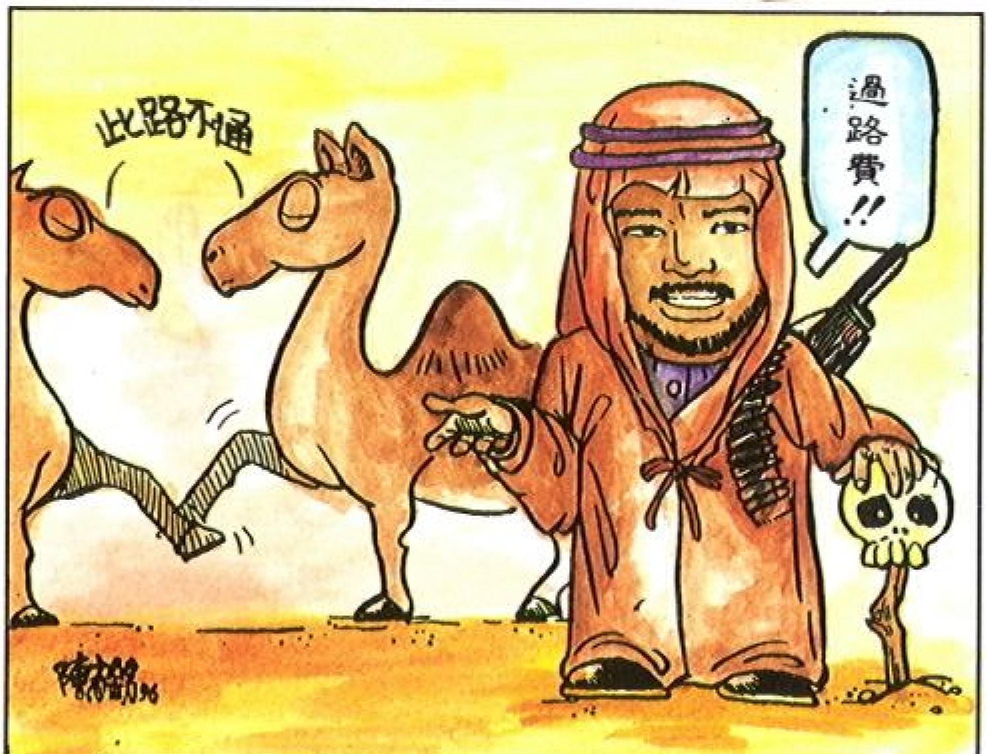


在德軍總部中，常會發現許多“作古多年”的戰友，主角竟能使它“復活”成爲最佳拍擋。





在大富翁3中每個玩家都想儘方法賺錢，不過我猜〝沙隆巴斯〞的駱駝強盜集團應該是最後的贏家。



緋王傳Ⅱ



◐劉氏姊弟

基本上「緋王傳Ⅱ」是一套絕對値得各位玩家一試，且將之收藏的好 GAME 。首先「緋」的劇情張力十足，沒有公主和王子一起過著幸福快樂日子型的結局，讓玩家能盡情發揮想像的空間，再搭配精緻的畫面，帥氣的男主角及可人的女主角，相當令人動心的。「緋」還有異於其他遊戲的特色，那就是它的操作方式，使玩家有置身於 WINDOWS 的感覺，哦～還有那不可不提的背景音樂令人回味十足，即使不玩，也可直接聆聽，享受一下劇中人的情緒與氣氛。說到這裡，各位心癢了吧！趕快去瞧瞧荷包裡 money 剩多少，阿莎力地買下來吧！

① 終點就在眼前了



② 難纏的終於死了



③ 唉！戰爭我不愛



④ 人渣閃邊站



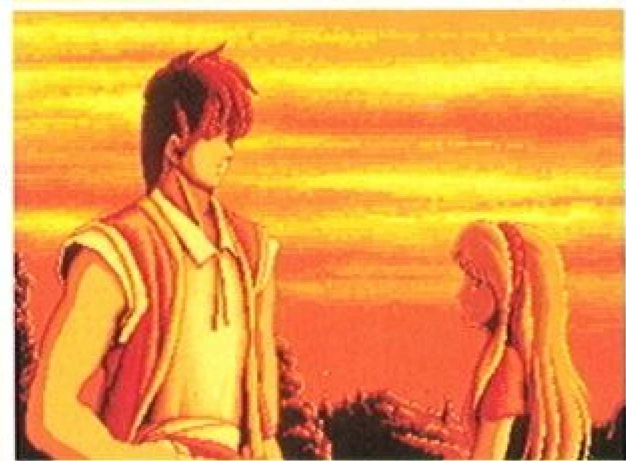
⑤ 偷窺一下



⑥ 為自由而擁抱吧



⑦ 媽媽在等妳快回家



⑧ 向帥哥道別了



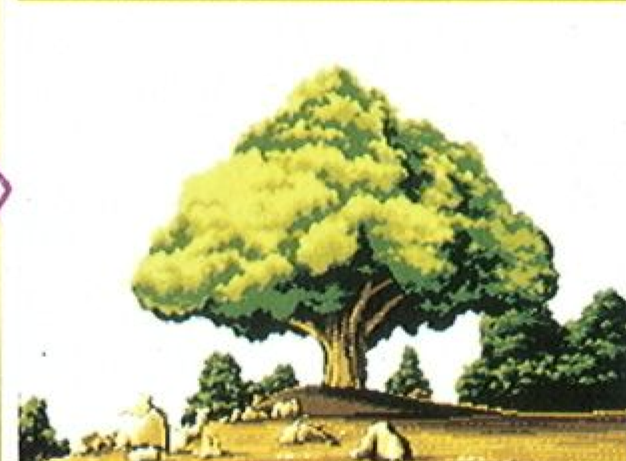
⑨ 唉呀！瞬間老化



⑩ 還我帥哥來



⑪ 幸福的象徵





三只眼變成

◐ 遊戲駭客

與其說玩完三只眼變成，倒不如說是看完三只眼變成，雖然感覺上不太像是套遊戲，不過對喜好三只眼的我而言，還是愛屋及烏的想把它推薦給各位！因爲是由漫畫改編的遊戲，所以美工也傳承了漫畫細緻唯美的風格，而全新的劇情故事，相信即使看過漫畫的人也會有另一番體驗喔！


1 平安取出了宿眼蟲


2 還救了蘇琴



3 回到東京


4 收到蘇琴的消息


5 與八雲和佩道別


6 回到熟悉的地方


7 連個性也開朗許多

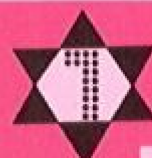

8 人群中的是…


9 與心愛的蘇琴相聚

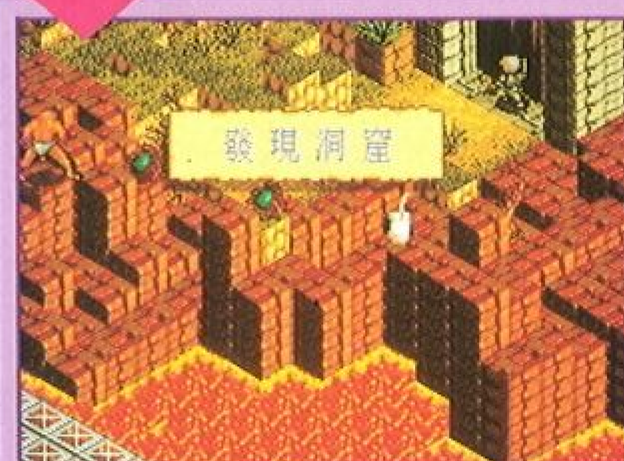
小土豆

超時空英雄傳說

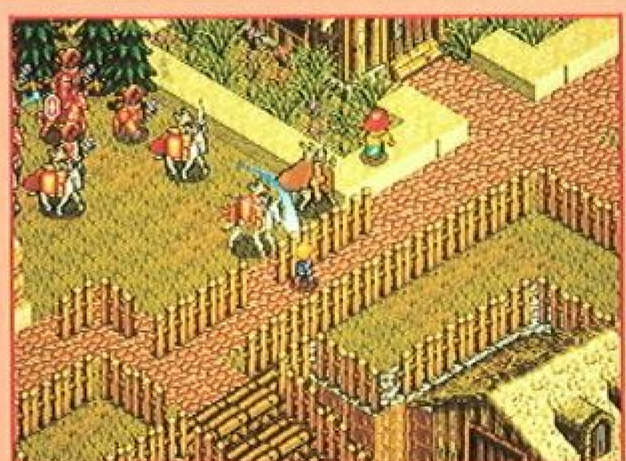



未知的時空之門

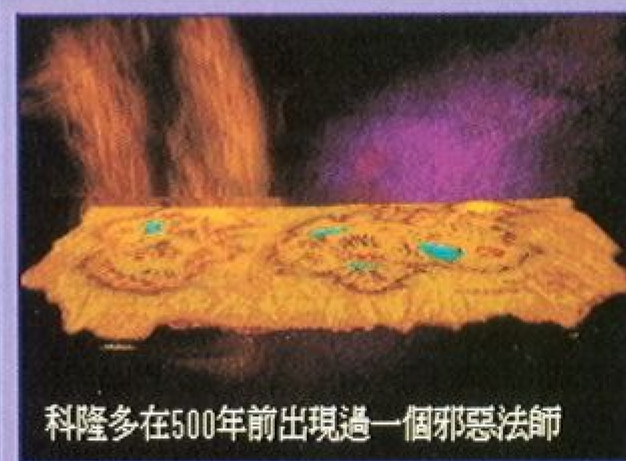
超時空英雄傳說中，共有 11 系 62 種職業的龐大轉職系統，相當的豐富多變，讓我覺得增添了許多的娛樂性，遊戲中較特別的是雙人劍術、召喚精靈、 16 層高度的雄偉立體地形等設計。遊戲整體而言感覺很不錯，寫實的畫風、不錯的配樂、簡易的操作介面設計，除了部份關卡難度頗高之外，是一個值得一玩的遊戲。




哇！又發現洞窟了！




可憐的村民！

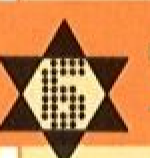



大陸淪入黑暗了




勇者出現

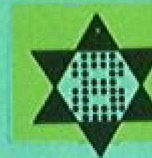



賞你們一記狂雷怒濤

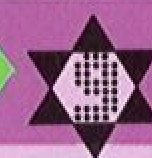



黑魔神合體了




大爆炸發生



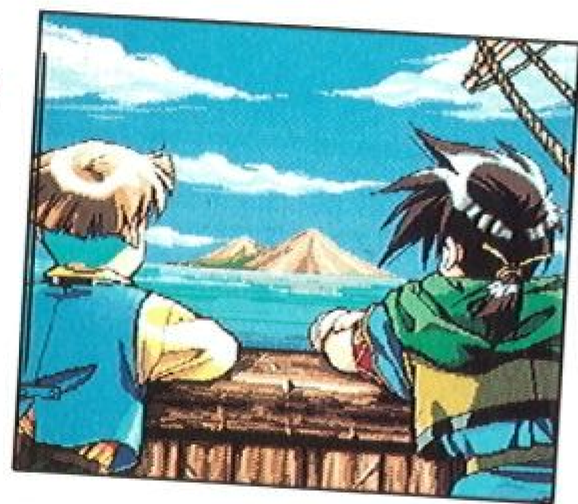

面臨重大抉擇




爲了雪兒當然要留下

◓ STEVEN

龍騎士IV



這套 H GAME 中的鉅作，果然不負其盛名，遊戲中的精彩的繪圖功夫，讓筆者的眼睛爲之一亮，對人物的刻劃更見細膩，水汪汪的大眼睛，好像會說話一般，更是讓人喜愛。而這次的翻譯也進步了不少，比較沒有前後不通的毛病出現了；雖然在音樂與音效上的表現略顯平淡無奇，但還是可以接受，而關於戰術運用方面，就屬於較弱的一環了，缺少變化讓遊戲中的戰鬥失去意義。

1 埃特的眞面目



2 變成淑女的碧安卡



3 溫柔的娜塔夏



4 好想謝魯喔！



5 順利救回所有的人



6 Say Goodbye !!



7 她將要去那兒呢？



8 世界終於恢復和平



9 不錯喔！



10 一夕致富的典範



歡樂盒出品

同級生2

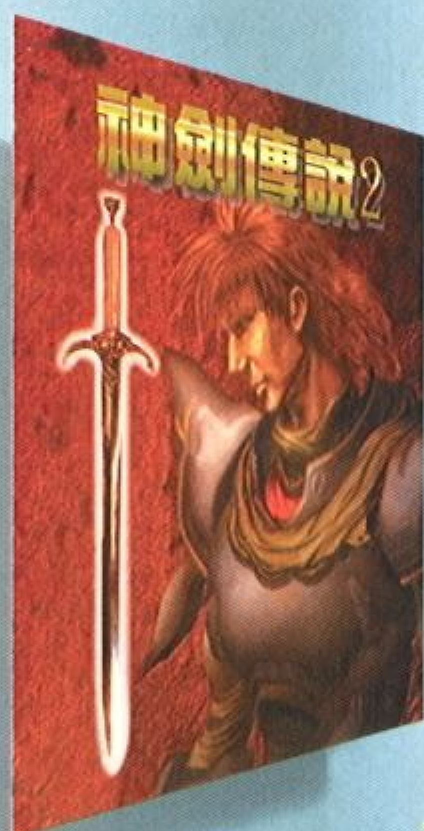
找回您青少年時代
曾經的遺憾！



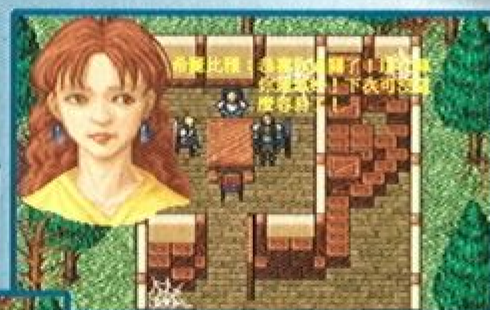


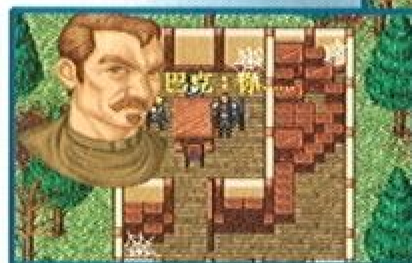
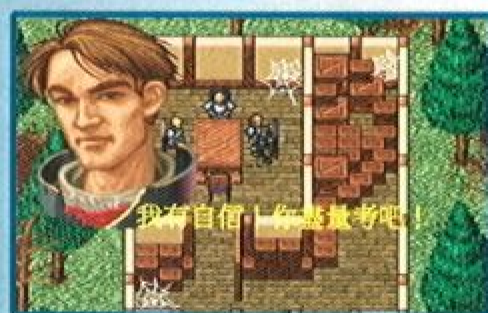


神劍傳說2



阻止黑暗勢力的侵略，
你就是完成神聖任務的
英雄人物！



龍騎士4

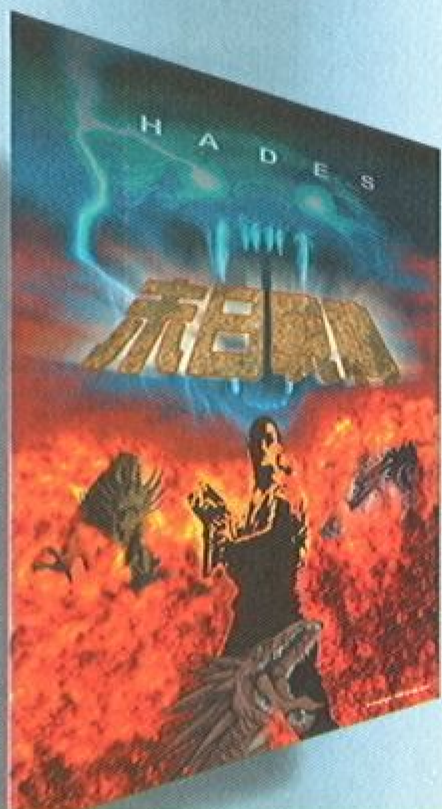


劍蕩群魔俠義行，
青空碧海任遨遊！





末日戰神



結合3D立體射擊模式及
飛行模擬模式之末日戰
神將引領玩家進入未來
的幽冥世界之中！

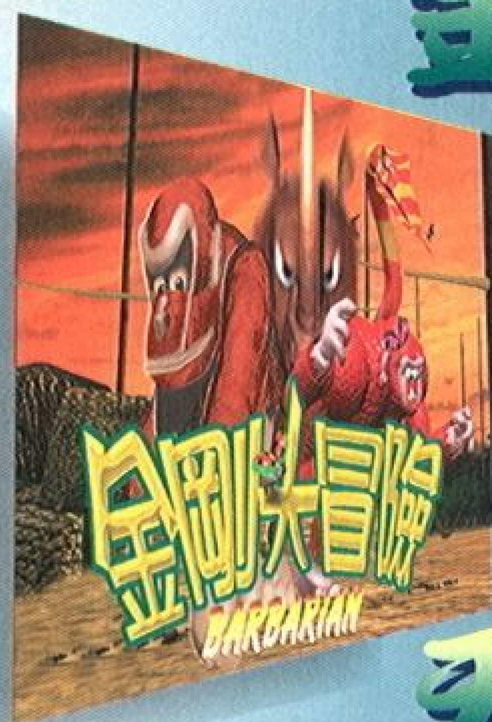


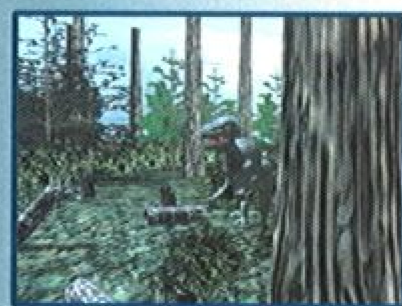


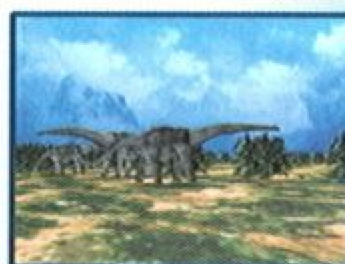

歡樂盒 GAME BOX
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

金剛大冒險

重回蠻荒時代的動物愛情故事!

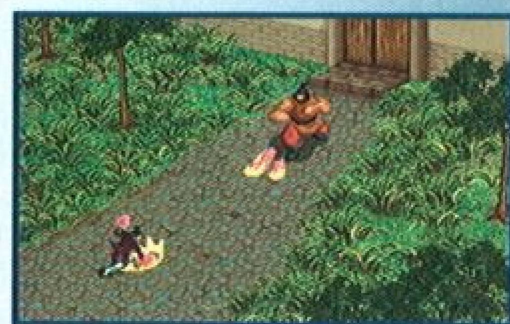






天龍八部

生動的場景,細膩的造型,
帶您暢遊金庸的武俠世界!



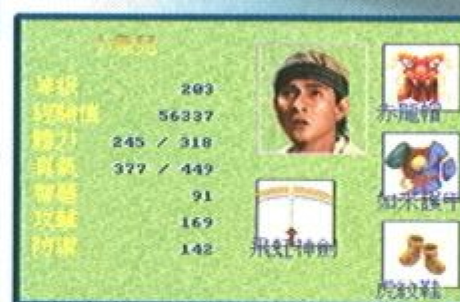


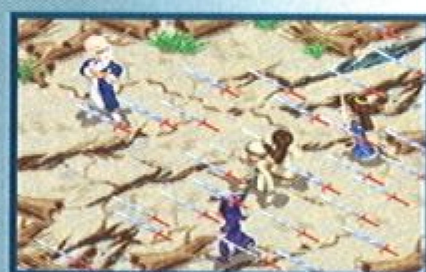


絕代雙驕



新型態戰鬥AI,多線任意組合伙伴,
結合電影劇情的角色扮演遊戲!





生化情人

即將發行 - 敬請期待!



歡樂天使





五百年前的古文明帝國
突然消失了....
由繼承古代王朝血脈的
後代子孫揭開了探索的序幕....





禁
未滿十八歲

玩家有信心

GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒
GAME BOX

在混亂的年代中,大地之上充滿了不安與戰亂,
在劍與魔法的世界中,您將親身經歷一個完全不同於現實的世界,
未知的道路是無限的寬廣!

聖戰錄

您厭倦了格鬥類型的遊戲嗎?想尋找一個可以讓您感受不同的風貌天地嗎?
這裏有的是簡易的選單功能,精緻的圖形,豐富的故事內容,引人入勝的情節,
歡迎您加入這個廣闊的奇幻世界!









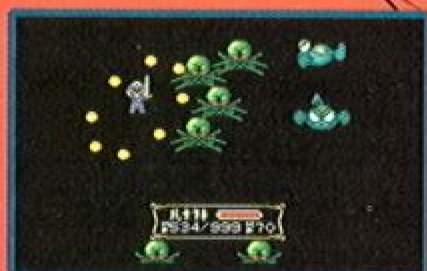
歡樂盒
GAME BOX

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

異次元之旅

這是一款含有升級性質的動作角色扮演遊戲，遊戲中不但有一般攻擊，還有魔法攻擊。其魔法可分爲三個系列，『電系魔法』、『火系魔法』和『水系魔法』三位主角各自修練不同的魔法。







各魔法都具有升級性質，當達到一定的等級時，
還有恢復魔法，可以恢復自身甚至全體的體力值。
所有角色扮演之特色在這兒都能找到，
但是也不失動作遊戲的刺激。
您有嘗試被十幾個壞蛋圍毆的情況嗎？
這時魔法就非常有用了，強力魔法一使出，
十幾個壞蛋全倒的快感眞是．．．棒的不得了啊！

MAAN

FANTASTIC R.P.G GAME

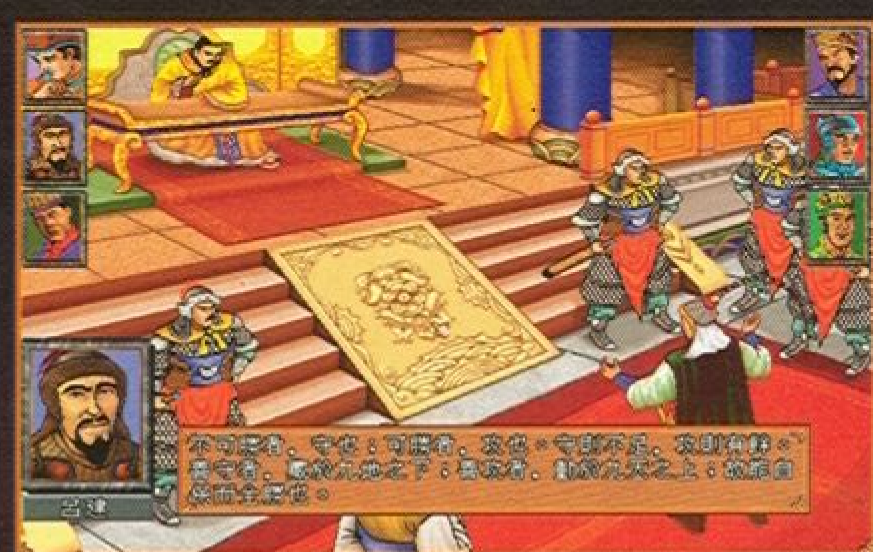
歡樂盒
GAME BOX

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

三國演義 貳

滾滾長江東逝水
浪花淘盡英雄
是非成敗轉頭空
青山依舊在
幾度夕陽紅…













看完整本三國演義，您有滿腔的熱血無處可發？
關公、張飛與劉備三戰呂布，亂石崩雲的宏偉
曹操煮酒論英雄，大談英雄調
美髯公護嫂，過五關斬六將的義勇行逕
常山趙子龍單騎救主，殺得敵軍望風披靡
諸葛孔明的神機妙算…
耳熟能詳的情節歷歷在目
只有三國演義貳能轉換時空
帶您進入多彩繽紛的三國世界

■完全符合歷史的腳本設計
遊戲劃分為七個時代劇本，斬黃巾英雄首立功、廢漢帝陳留為皇、陶恭祖三讓徐州、戰關渡本初敗績、定三分隆中決策、關雲長放水淹七軍以及五丈原諸葛禳星，不論由那一個劇本切入，均給你不同凡響的體驗。

■絕對人性化的操作界面
一隻滑鼠即可控制全局。所有的遊戲資料都可在畫面上直接查詢，還有自動排序的功能，簡單方便，一學就會！

■唯妙唯肖的歷史人物
你所熟悉的三國人物，諸如剽悍神勇的呂布、一代梟雄曹操、仁德愛民的劉備、風流倜儻的周瑜、忠義勇猛的關羽和神機妙算的諸葛孔明等約八百餘名，助你完成統一的霸業。

■細膩豐富的指令群
近五十種外交、軍事、情報、內政、外交、人事等豐富詳實的指令群，讓你運籌帷幄，決定國家的前途及命運。當你迷惑茫然時，還可召開朝廷會議，眾卿大臣會提出良心的諫言。

■多樣的戰場設計
作戰地圖地形分為城、關、草原、森林、沼澤、沙漠、高山、河川等。在部隊行進間及作戰時可體驗清晨、白晝、夜晚等時間變化和天候的影響。

■五花八門的作戰計畫
有佈陣、攻擊、計謀等作戰系統，整個精華在於其詭譎多變的計謀，如陷阱、奇襲、詐降、連環計、調虎離山、暗渡陳倉等高明計策；而在陣法方面則有方陣、一字長蛇陣、雁行之陣、魚麗之陣等，氣勢磅礡精妙無窮。

■３Ｄ棋盤式的戰鬥畫面
當軍團遭遇發生戰鬥時，即切入３Ｄ透視圖畫面，您便可大展身手，調兵遣將，打場漂亮的戰爭。

■中國風味濃厚的配樂
發思古幽情的配樂、震撼的音效及超過四千句的人物對話語音，更令你恍如置身遠古的三國時代。



SOFTWORLD 軟體世界 智冠科技有限公司 製作發行



http://www.3th-EYE.com/

三眼網販の誕生祭

移民管理町
聞の町
色の町
貴族町
第一次の町
告の町
老闆不在町
訐譙町